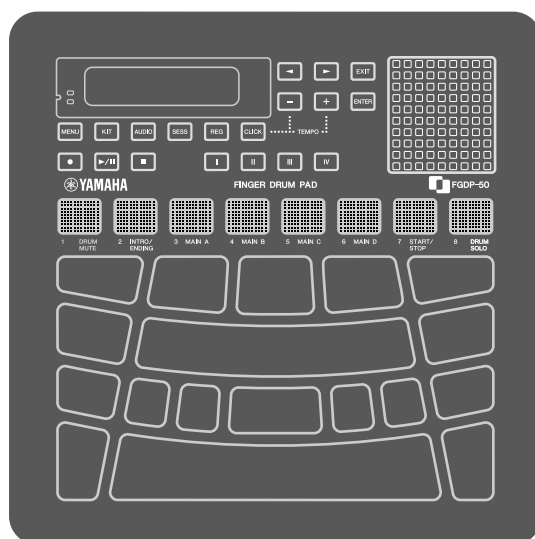




フィンガードラムパッド

FGDP-50 ユーザーガイド



- このガイドに掲載されている「**⚠注意**」には、お客様やほかの方々へ傷害を負うことを防ぐため、守っていただきたいことが記載されています。
- このガイドに掲載されている「**ご注意**」には、製品の故障や誤動作、お客様のデータの損失を防ぐため、守っていただきたいことが記載されています。
- このガイドに掲載されている「**NOTE**」には、使用時の注意点や補足情報が記載されています。
- この取扱説明書に掲載されているイラストは、すべて説明のためのものです。
- Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- macOS、App Store は、米国およびその他の国で登録された Apple Inc.の商標です。
- iOS は、Cisco の米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- Android、Google Play は Google LLC の商標です。
- MIDI は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本サイトに記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

はじめに

フィンガードラムパッドは、指で演奏するドラムです。フィンガードラム経験者から、これからフィンガードラムに挑戦したい初心者、手軽に演奏を楽しみたいドラマー、独創的なリズムを作りたい作曲者まで「誰もが場所や時間を選ばずに楽しめるモバイルドラム」を目指して作られました。

フィンガードラムに最適化された本製品で、フィンガードラムの世界をお楽しみください。

取扱説明書について

本製品には、次の2種類の取扱説明書が用意されています。

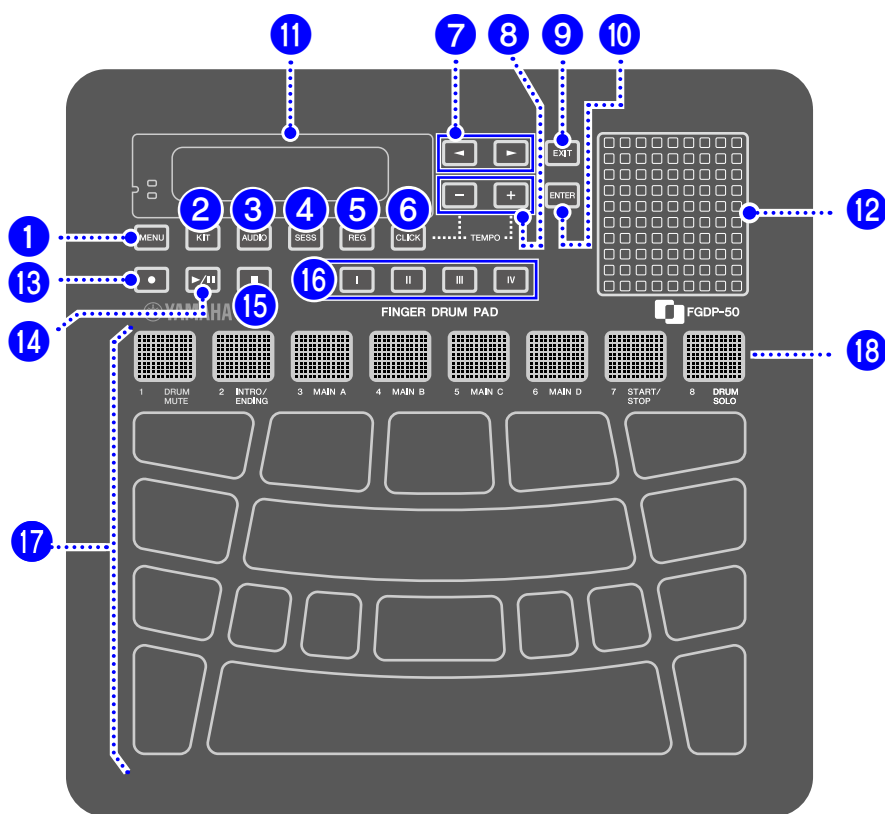
スタートアップガイド (製品同梱/紙)	本製品をすぐにお使いいただけるよう、情報を絞って説明しています。本製品ご使用前に、スタートアップガイド冒頭にある「安全上のご注意」を必ずお読みください。 なお、スタートアップガイドはヤマハ ダウンロードのウェブサイトからご覧いただくこともできます。以下のウェブサイトを開き、「モデル名から検索」テキストボックスにモデル名「FGDP」などを入力して検索してください。 ヤマハ ダウンロード https://download.yamaha.com/jp/
ユーザーガイド(本サイト/HTML)	スタートアップガイドに記載された内容も含め、本製品に関するすべての情報を説明しています。

同梱品

- ・スタートアップガイド ×1
- ・My 楽器/My オーディオ登録のご案内 ×1
- ・USB A - micro-USB B ケーブル(1.5 m) ×1





各部の名称と機能


上面




モード選択ボタン群(①, ②, ③, ④, ⑤)

本製品は5つのモードで構成され、①-⑤は該当モードに入るためのボタンです。最後に押されたボタンだけが点灯した状態になり、現在のモードを示します。




①		メニューボタン(LED付) メニューモードに入るボタンです。詳細は こちら 。
②		キットボタン(LED付) キットモードに入るボタンです。詳細は こちら 。
③		オーディオボタン(LED付) オーディオモードに入るボタンです。詳細は こちら 。
④		セッションクリエイターボタン(LED付) セッションクリエイターモードに入るボタンです。詳細は こちら 。

5		レジストレーションメモリーバンクボタン(LED 付) レジストレーションメモリーバンクモードに入るボタンです。詳細は こちら 。
---	---	--


クリックボタン(6)

6		クリックボタン(LED 付) このボタンを押すことで、クリックを再生/停止します。詳細は こちら 。
---	---	--

ディスプレイ操作ボタン(7, 8, 9)

7		項目選択ボタン ディスプレイ上でさまざまな設定項目(パラメーター)を選択します。このボタンでは同じ階層にある項目を切り替え、下位階層に移動する場合は[ENTER]を、上位階層に移動する場合は[EXIT]ボタンを押します。詳細は こちら 。
8		マイナス/プラスボタン 現在選択中の項目の値や設定を変更するボタンです。
9		エグジットボタン 現在のディスプレイ上の表示から1つの前の表示に戻ったり、1つ上の階層表示に戻ったりします。画面が各モードの最上位階層の場合は、トップ画面に戻ります。詳細は こちら 。
10		エンターボタン 現在のディスプレイ上の表示から1つ下の階層表示に移動したり、ロードやセーブなどの機能を実行するボタンです。詳細は こちら 。


ディスプレイ(11)および内蔵スピーカー(12)

	<p>ディスプレイ(LCD) 本製品の現在の状態をテキストで表示します。</p>  <p>11</p> <p>11 a. スタンバイ/オンインジケータ上側(赤)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・消灯：未充電または満充電であることを示しています。 ・点灯：充電中であることを示しています。 ・点滅：バッテリーが異常であることを示しています。 <p>11 b. スタンバイ/オンインジケータ下側(青)： 通常は消灯していますが、バッテリー残量が 20%以下になると、30 秒に 1 回点滅します。バッテリー残量の確認については、こちら。</p>
<p>12</p>	<p>内蔵スピーカー 演奏した音や本製品に接続した機器の音がここから出力されます。</p>

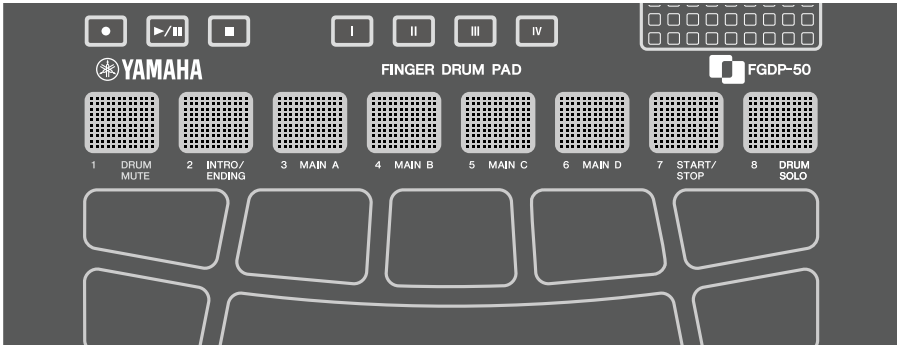
オーディオ操作ボタン(13, 14, 15)

<p>13</p>		<p>録音ボタン(LED 付) [USB TO DEVICE]端子に接続した USB フラッシュメモリのルートディレクトリーに、本製品上で鳴っているサウンドをオーディオ録音します。</p>
<p>14</p>		<p>再生/一時停止ボタン(LED 付) [USB TO DEVICE]端子に接続した USB フラッシュメモリのルートディレクトリーのオーディオファイルを再生開始、または現在の再生位置で一時停止します。</p>
<p>15</p>		<p>停止ボタン オーディオファイルの再生を停止します。</p>

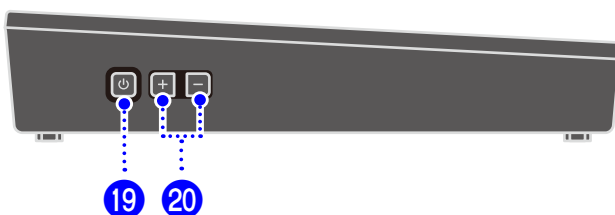
レジストレーションメモリーボタン(16)



16		<p>レジストレーションメモリーボタン(LED 付)</p> <p>現在の設定を登録するボタンです。いずれか1つのボタンを長押しすると、現在の設定が登録されます。登録した設定は、演奏中などにワンタッチで呼び出せます。設定の登録方法はこちらをご参照ください。</p>
----	---	---

パッド(17, 18)

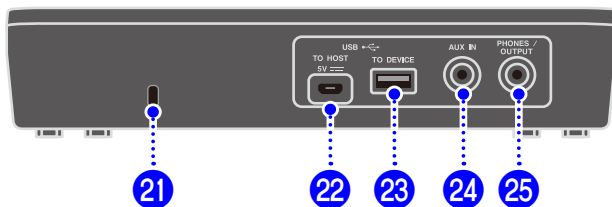
17	<p>パッド</p> <p>さまざまな音色(ボイス)が割り当てられており、叩くこと(ノートオン)でそれらが鳴ります。また、押し込むこと(アフタータッチ)でキットの各パッドの設定に応じた動作をします。詳細はこちらをご覧ください。</p> <p>また、各パッドには番号が割り振られています。詳細はこちら。</p>
18	<p>RGB スクエアパッド(LED 付)</p>  <p>通常は他のパッドと同様、現在選択中のキットとして割り当てられたボイスが鳴ります。[SESS]ボタン点灯中は、セッションクリエイターモード用のパッドとして機能します。詳細はこちら。</p> <p>また、パッド演奏に応じてカラフルに光り、パフォーマンスを彩ります。詳細はこちら。</p>

側面 (左側)





19		<p>スタンバイ/オンボタン</p> <p>長く押すことにより、本製品の電源をオン/オフします。電源オンの状態で短く押すと、ディスプレイ上でバッテリー残量の確認ができます。電源オン/オフについてはこちら、充電についてはこちらをご参照ください。</p>
20		<p>ボリュームアップボタン(+)、ボリュームダウンボタン(-)</p> <p>内蔵スピーカーや[PHONES/OUTPUT]端子に接続したヘッドホンなどから出力されるサウンドの音量を調節します。詳細はこちら。</p>

背面



21		<p>セキュリティーロット</p> <p>市販品のセキュリティーワイヤーなどを接続して、本製品の盗難を予防します。</p>
22		<p>[USB TO HOST]端子</p> <p>micro-USB B の形状をした端子で、USB 機器を接続して、本製品を充電したり、オーディオを入出力したり、MIDI 信号を送受信したりします。充電についてはこちら。その他の詳細はこちら。</p>
23		<p>[USB TO DEVICE]端子</p> <p>この端子に接続した USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにオーディオ録音したり、録音したオーディオファイルを再生したりします。詳細はこちら。</p> <p>また、本製品上で作られたデータを USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにファイルとして保存したり、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーのファイルを本製品にデータとして読み込んだりできます。詳細はこちら。</p> <p>その他の詳細はこちら。</p>

<p>24</p>	 <p>AUX IN</p>	<p>[AUX IN]端子</p> <p>ステレオミニプラグに対応した端子です。電子鍵盤楽器や携帯用音楽プレーヤーなどを接続して、本製品にオーディオを入力します。詳細はこちら。</p>
<p>25</p>	 <p>PHONES / OUTPUT</p>	<p>[PHONES/OUTPUT]端子</p> <p>ステレオミニプラグに対応した端子です。ヘッドホンやネット配信機器などに接続して、本製品上の演奏音や本製品に入力されたオーディオを出力します。詳細はこちら。</p>

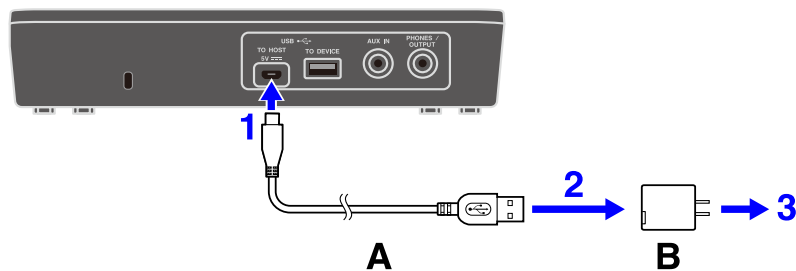
電源の準備

充電する

本製品は、コンセントまたはUSB モバイルバッテリーに接続、充電することで使えるようになります。特に、購入後初めて使う場合は、以下の手順で満充電(本製品を電源に接続後、スタンバイ/オンインジケータ(赤)が消灯)になってからお使いください。

USB 電源アダプター(市販品) で充電する場合

次図に記した数字の順に接続します。

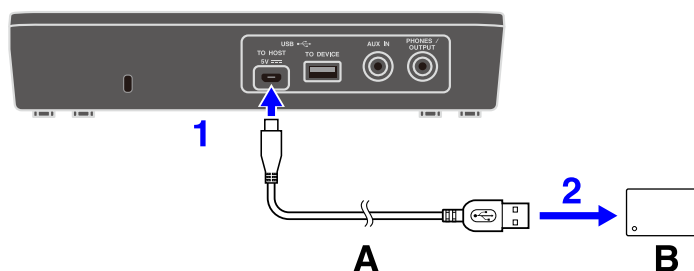


A.USB ケーブル(付属品)

B.USB 電源アダプター(市販品)

USB モバイルバッテリー(市販品) で充電する場合

次図に記した数字の順に接続します。



A.USB ケーブル(付属品)

B. USB モバイルバッテリー(市販品)

充電時のご注意

- 充電中も本製品をお使いいただけます。
- バッテリー異常時、スタンバイ/オンインジケータ(赤)が点滅します。
- バッテリー残量が少ない状態から満充電になるまでの時間の目安は電源がオフの状態です。(※使用環境やバッテリーの使用状態によって異なります。)
- 満充電後に再度充電するには、USB ケーブルを挿し直す必要があります。

使用可能な USB 電源アダプター/USB モバイルバッテリー

出力電圧： DC 5 V

出力電流： 1.5 A 以上 ※USB BC 規格対応品

注意

USB BC 規格に適合し、電源供給ができるものを必ずお使いください。不適切な USB 機器を使用すると、故障、発熱、火災などの原因になります。接続について詳しくは、お使いになる USB 電源アダプターや USB モバイルバッテリーなどの取扱説明書をご覧ください。

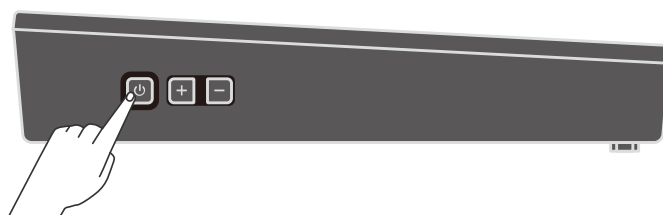
ご注意

- USB モバイルバッテリーは、低電流モードなどを備え、消費電流が 25 mA 以下の機器にも給電できるものをお使いください。USB モバイルバッテリーで充電できない場合は、USB 電源アダプターでコンセントから充電できるかお試しください。
- 電源をオンにしてもすぐに切れたりする場合は、お使いの USB 機器が上記要件を満たしていないか、壊れている可能性があります。要件を満たしているほかの USB 機器でお試しください。それでも動作しない場合は、販売店、または[ヤマハ修理ご相談センター](#)にご連絡ください。

NOTE

1.5 A よりも出力電流の小さい USB 機器や USB 電源アダプターを使用した場合には、スタンバイ/オンインジケータ(赤)が点灯していても、電池残量が減っていく場合があります。

電源のオン/オフ



電源オン

ディスプレイが点灯するまで、製品側面のスタンバイ/オンボタンを押し続けます。

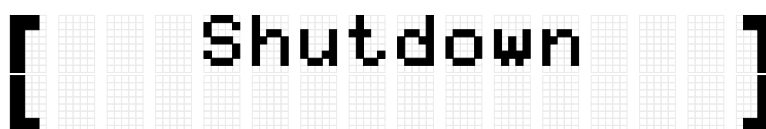


NOTE

- ・バッテリー残量がゼロに近い状態では、スタンバイ/オンボタンを押して製品をオンにしても、ディスプレイ上に「AutoPowerOff Low Battery」が表示され、製品は自動的にオフになります。

電源オフ

ディスプレイ上に「Shutdown」が表示されるまで、スタンバイ/オンボタンを押し続けます。



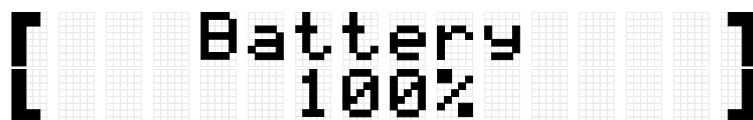
NOTE

- ・電源をオフしても設定された状態は維持されます。具体的な項目については[こちら](#)をご覧ください。)
- ・バッテリー残量が少なくなると、ディスプレイ上に「AutoPowerOff Low Battery」が表示され、電源が自動的にオフになります。

バッテリー残量の確認

スタンバイ/オンボタンを短く押してすぐに離すと本製品はオフにならず、ディスプレイ上にバッテリー残量「Battery xxx%」が表示され、スタンバイ/オンインジケータの下側(青)が残量に応じて点滅します。100 - 90%で4回、80 - 60%で3回、50 - 30%で2

回、20 - 0%で1回点滅します。

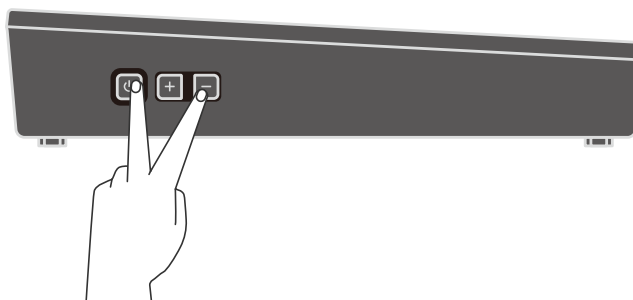


NOTE

- ・バッテリー残量が20 - 0%の場合は、スタンバイ/オンボタンを押さなくても30秒に1回、スタンバイ/オンインジケータの下側(青)が点滅します。

強制電源オフ

本製品が異常や停止(ハングアップ)した状態になって操作を受け付けなくなった場合、本体側面にあるスタンバイ/オンボタンとボリュームダウンボタン([**-**]ボタン)を同時に長く押し続けることで、電源をオフにできます。



ご注意

強制電源オフをしたときは、本製品の設定状態は維持されません。

オートパワーオフ機能

無駄な電力消費を防ぐため、本製品は一定時間操作がないと、ディスプレイ上に「AutoPowerOff」が表示され、自動的に電源がオフになります。電源がオフになるまでの時間は、[\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff](#)で変更します。

オートパワーオフを無効にしたい場合は、電源オフの状態ですべてのボタンとスタンバイ/オンボタンを同時に長く押し続け、電源をオンにします。ディスプレイ上に「AutoPowerOff Disabled」が表示され、オートパワーオフが無効な状態([\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff=Disabled](#))で製品が起動します。

外部機器との接続

[PHONES/OUTPUT] 端子

ステレオミニプラグの端子です。ヘッドホンや外部アンプ付きスピーカー、ネット配信機器などを接続して、演奏音や本製品に入力された別機器の音を出力します。

⚠ 注意

外部機器と接続するときは、すべての機器の電源をオフにした上で行ってください。また、電源をオン/オフする前に、必ず機器の音量を最小にしてください。感電、聴覚障害、または機器の損傷を防ぐためです。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量は最小にしてから接続してください。

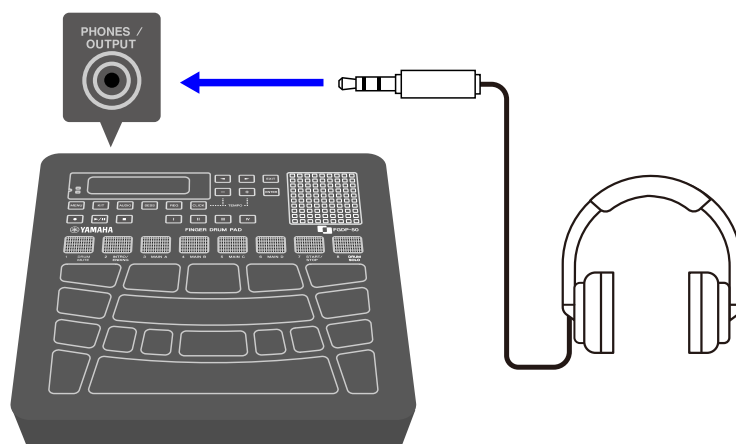
ご注意

外部機器の損傷を防ぐため、電源オン時は、先に本製品をオンにし次に外部機器をオンにしてください。電源オフ時は、先に外部機器をオフにし次に本製品をオフにしてください。

NOTE

初期設定では、ヘッドホンや外部機器を[PHONES/OUTPUT]端子に接続することで、内蔵スピーカーから音が出られなくなります。詳細は、[MENU→Utility→SpeakerOut](#)をご参照ください。

ヘッドホンを接続する

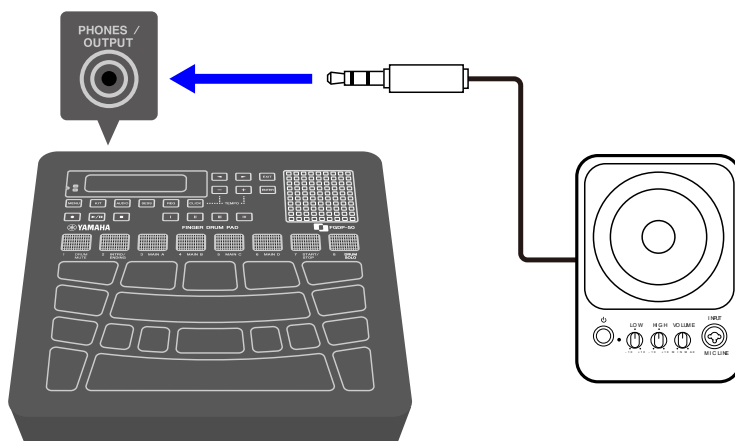


⚠ 注意

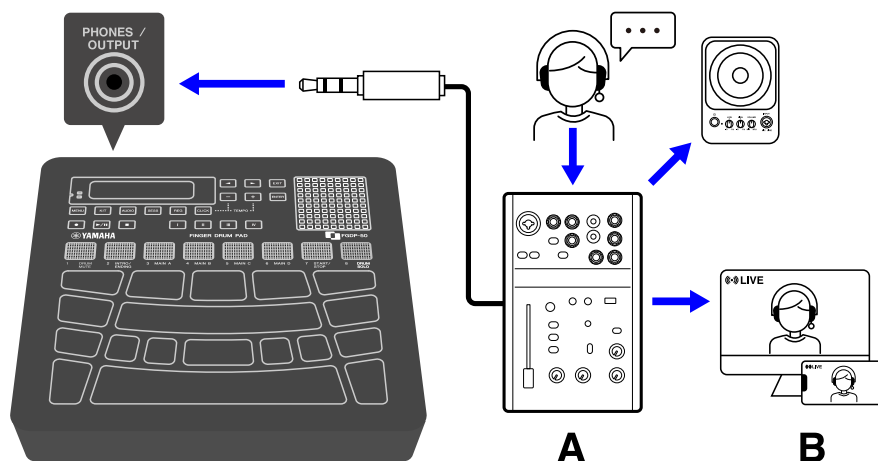
・大きな音量で長時間ヘッドホンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

外部スピーカーやネット配信機器などに接続する

アンプ付き外部スピーカーに接続する



ネット配信機器に接続する

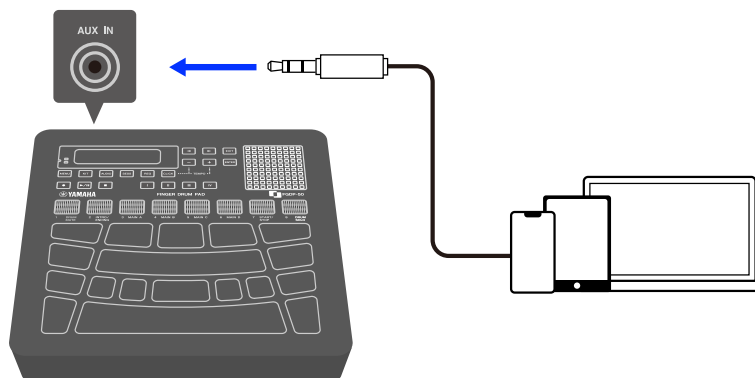


A. ネット配信機器

B. ストリーミング

[AUX IN] 端子

この端子にオーディオケーブルで接続することで、コンピューター/スマートデバイスなどのオーディオを、本製品から出力できます。



⚠ 注意

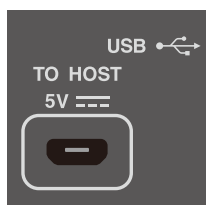
- 本製品を外部機器と接続する場合は、すべての機器の電源をオフにしたあとで接続してください。感電、または機器損傷のおそれがあります。また、再生するスピーカーなどの損傷を防ぐため、外部機器の音量は最小にしてから接続してください。

ご注意

- 外部機器の損傷を防ぐため、電源オン時は、先に本製品をオンにし次に外部機器をオンにしてください。電源オフ時は、先に外部機器をオフにし次に本製品をオフにしてください。

[USB TO HOST] 端子

本製品には[USB TO HOST]端子があります。



[USB TO HOST]端子ご使用時の注意

接触不良を防ぐため、USB ケーブルはコネクタ部(プラグ) を持って、正しい上下方向かつ水平方向に (斜めにならないように) 奥まで挿し込んでください。また接続後はコネクタ部(プラグ) に無理な力が加わらないようにご注意ください。併せて、製品同梱の取扱説明書に掲載されている「安全上のご注意」にある USB 関連の注意文もご参照ください。

- 充電機器に接続する場合は、本ガイドの「[充電する](#)」に掲載されている注意文をご参照ください。
- コンピューターやスマートデバイスの機種、OS の種類によっては、ノイズの発生、もしくは使用できない場合があります。
- スマートデバイスやコンピューターに接続した場合、異常や停止(ハングアップ) による

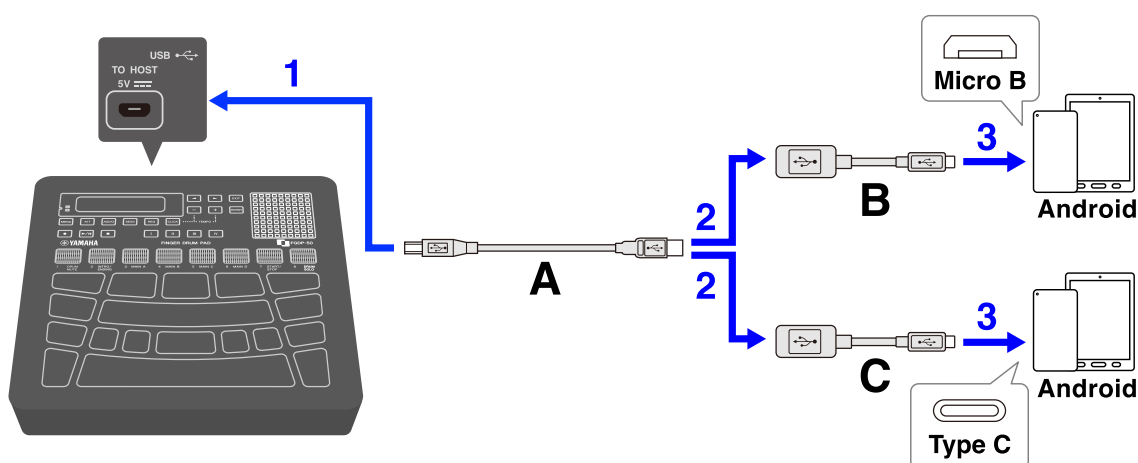
データ損失を防ぐため、以下の点をおすすめします。

- 本製品のオン/オフや USB ケーブルの抜き差しをするときは、本製品での演奏を止め、すべてのアプリケーションを終了させてからにしましょう。
- 本製品の電源オン/オフや USB ケーブルの抜き差しは、6 秒以上間隔を空けましょう。

スマートデバイスやコンピューター、本製品が停止したときは、アプリケーションやスマートデバイス、コンピューターを再起動するか、本製品の電源を入れ直してください。

スマートデバイスへの接続 (Android)

次図に示したケーブルを使い、数字の順番に沿って接続をしてください。



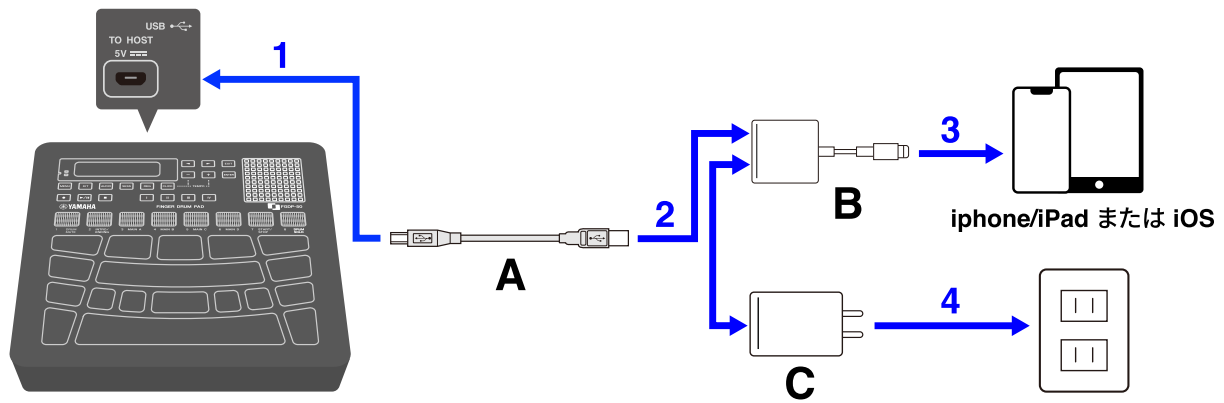
A. 本製品に付属の USB ケーブル (Micro B オス-Type A オス)

B. 別売の USB 変換アダプター (Type A メス-Micro B オス)

C. 別売の USB 変換アダプター (Type A メス-Type C オス)

スマートデバイスへの接続 (iOS)

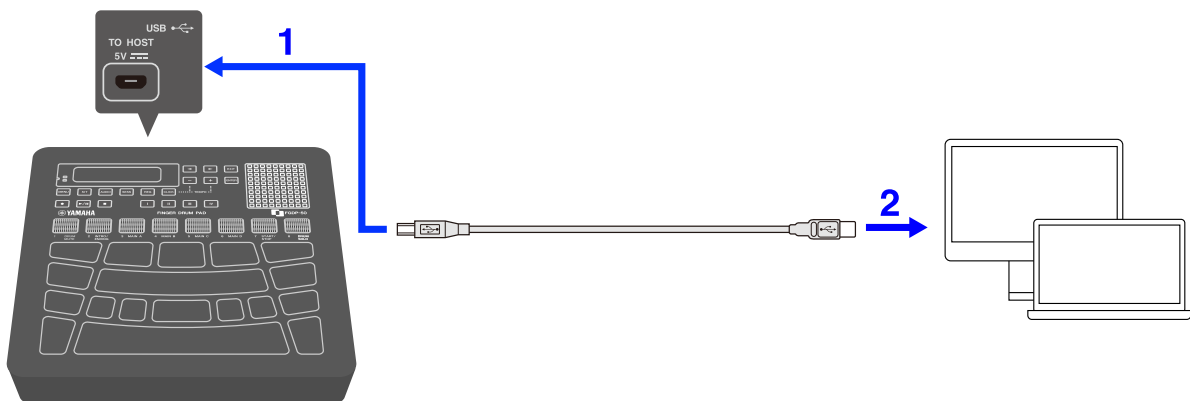
次図に示したケーブルを使い、数字の順番に沿って接続をしてください。



- A. 本製品に付属の USB ケーブル (Micro B オス-Type A オス)
- B. 別売の Lightning-USB3 カメラアダプター
- C. 別売の USB 電源アダプター

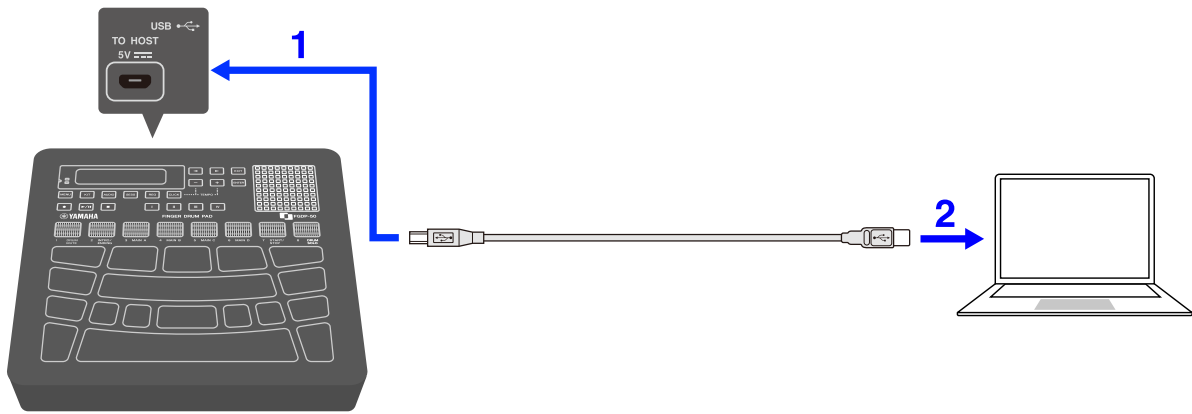
コンピューターへの接続 (Mac)

本製品に付属の USB ケーブルを使い、数字の順番に沿って接続をしてください。



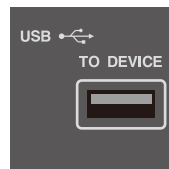
コンピューターへの接続 (Windows)

1. コンピューターに、Yamaha Steinberg USB Driver をインストールします。
Yamaha Steinberg USB Driver は、<https://download.yamaha.com/>から入手できます。
2. コンピューターの USB 端子と、本製品の[USB TO HOST]端子を、付属の USB ケーブルで接続します。



3. コンピューターで「Yamaha Steinberg USB Driver Control Panel」を開いて、「Device:」を「Finger Drum Pad」に設定します

[USB TO DEVICE]端子



本製品には[USB TO DEVICE]端子があります。[USB TO DEVICE]端子に USB 機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

NOTE

- USB 機器の取り扱いについては、お使いの USB 機器の取扱説明書もご参照ください。

使用できる USB 機器

- USB フラッシュメモリー

上記以外の USB 機器(USB ハブ、マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

動作確認済み USB 機器については、下記ウェブサイトの「資料／データ」から確認できます。ご購入の前に確認ください。

サポート・お問い合わせ：<https://jp.yamaha.com/support/>

本製品では、USB1.1-3.0 の機器が使用できますが、機器への保存や機器からの読み込みにかかる時間は、データの種類や本機の状態により異なりますのでご了承ください。

ご注意

- [USB TO DEVICE]端子の定格は、最大 5V/500mA です。定格を超える USB 機器は故障の原因になるため、接続しないでください。

USB フラッシュメモリーの接続

[USB TO DEVICE]端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

ご注意

- USB フラッシュメモリーの抜き差しは、再生や録音中、ファイル操作中（セーブ/ロード/フォーマットなど）、および USB フラッシュメモリーへのアクセス中には行なわないでください。本製品の機能が停止したり、USB フラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。
- USB フラッシュメモリーの抜き差しは、数秒間隔を空けて行ってください。
- USB フラッシュメモリーの接続にケーブルは使わないでください。

USB フラッシュメモリーのフォーマット

USB フラッシュメモリーは本製品でフォーマットすることをおすすめします。他の機器でフォーマットした USB フラッシュメモリーは、本機で正しく動作しない場合があります。フォーマットについては[こちら](#)。

ご注意

フォーマットを実行すると、その USB フラッシュメモリーの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。

誤消去防止

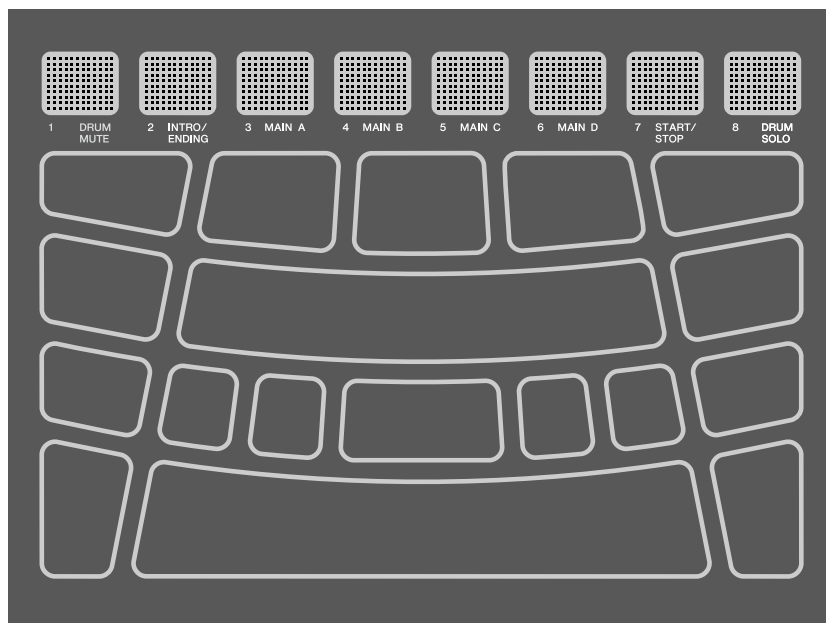
USB フラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしてください。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いの USB フラッシュメモリーのライトプロテクトが解除されていることをご参照ください。

USB フラッシュメモリー接続時に電源を切るには

電源を切る場合は、再生/録音やファイル操作（セーブ/ロード/フォーマットなど）による USB フラッシュメモリーへのアクセス中でないことを確認してください。USB フラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。

本製品のしくみ

パッド操作



本製品のパッドは、MIDI のノートオンだけでなくアフタータッチにも対応しているので、叩く強さに応じた音色が鳴るだけでなく、パッドを深く押し込むことでさまざまな表現ができるように設計されています。ノートオンについては発音以外の機能を割り当てることができ、アフタータッチについても初期設定と違う機能に変更することが可能です。

パッド操作=発生する MIDI メッセージ

叩く=ノートオン

押し込む=アフタータッチ

叩いたあとに押し込まない=ノートオフ

ノートオン時のベロシティ値、アフタータッチ時の値については、[\[MENU\]→Trigger](#) の N および A の値で確認できます。

```
▶ Trigger ◀ H3▶  
N= 94 A= 0
```

パッド操作に関する設定

キットモードで各キットデータとして設定する方法(全パッドが対象)と、セッションクリエイターモードで設定する方法(A1 と A8 のみが対象)の 2 種類があります。いずれのモードでも、「[NoteFunc](#)」(ノートオン時の機能)および「[ATFunc](#)」(アフタータッチ時の機能)でそれぞれ設定します。

パッドの番号

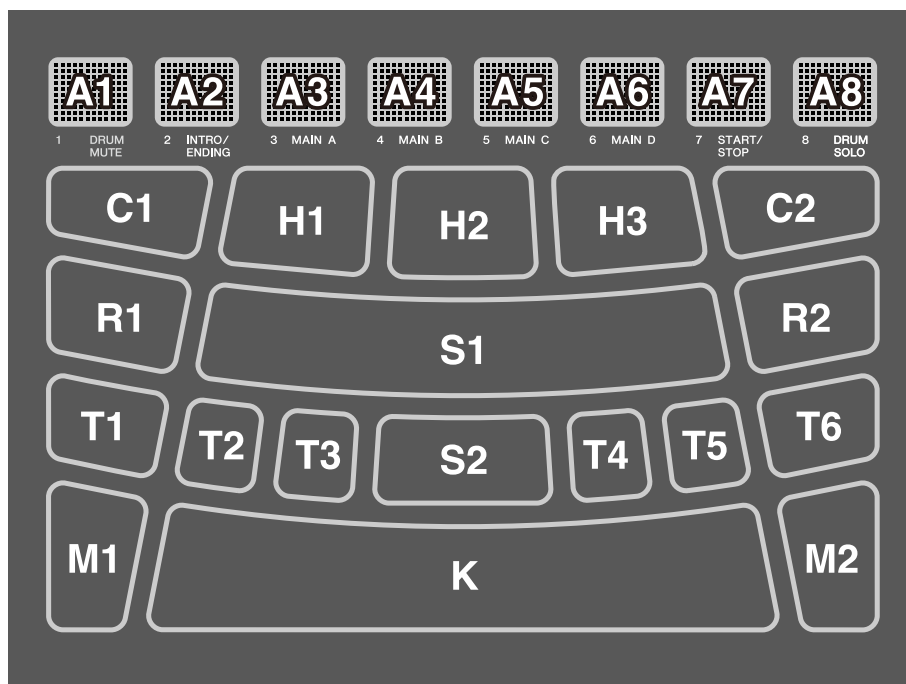
本製品のパッドには、番号が割り当てられています。説明の中で必要があれば、これらの番号を使ってパッドを特定します。また、左右対称となっているパッド同士については、割り当てられているボイスなどの設定も含め左右反転することができます。

NOTE

- RGB スクエアパッド(A1-A8) は、セッションクリエイターモード([SESS]ボタン点灯時)ではセッション再生をコントロールするボタンとして機能します。[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) の設定には影響されません。

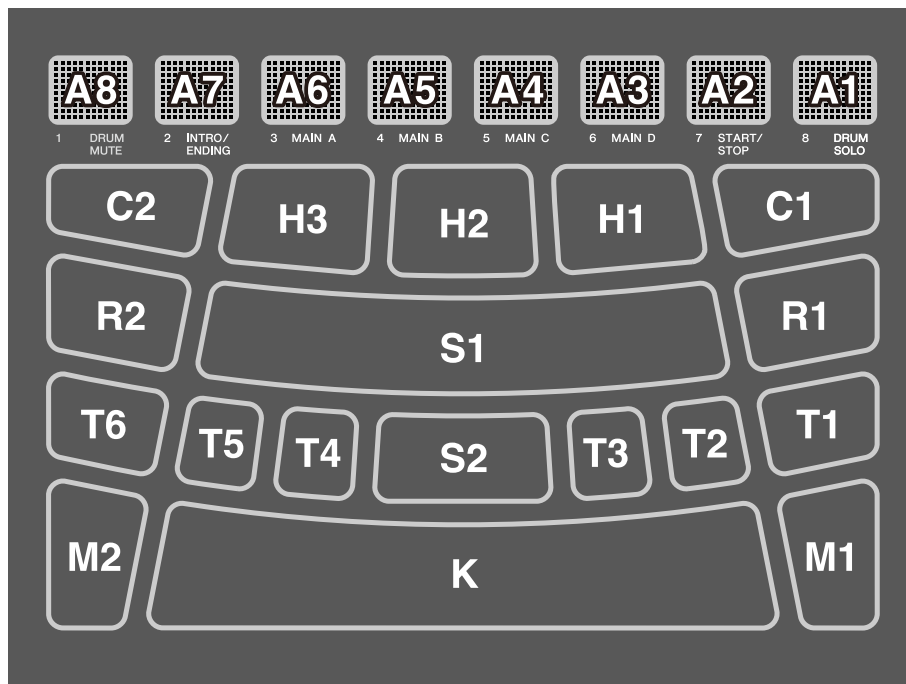
主に右手で演奏する場合

[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#)=Right (初期設定)の場合、パッド番号は次図のとおりです。主に右手でパッドを演奏する場合に演奏しやすい設定です。



主に左手で演奏する場合

[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#)=Left の場合、パッド番号は次図のとおりです。主に左手でパッドを演奏する場合に演奏しやすい設定です。







ディスプレイ上の基本操作

モード(表示の最上位階層)の選択

本製品は5つのモードで構成されており、ディスプレイのすぐ下にある5つのボタンのいずれか1つが常に点灯しています。



	<p>メニューモード</p> <p>[MENU]ボタンが点灯中の本モードでは、項目選択ボタン([<] [>]ボタン)により、以下のさまざまな設定ができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mixer • Click • Trigger • Utility • File • FactoryReset • Version
---	---

	<p>キットモード</p> <p>[KIT]ボタンが点灯中の本モードでは、ディスプレイ上で本製品搭載のキットを選択できます。また項目選択ボタン([< >]ボタン)により、選択中のキットに関する以下のさまざまな設定を行い、ユーザーキット(U01-U50)として保存できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • KitEdit • PadEdit • VoiceEdit • InterlockEdit
	<p>オーディオモード</p> <p>[AUDIO]ボタンが点灯中の本モードでは、[USB TO DEVICE]端子に接続した USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにパッド演奏などをオーディオ録音したり、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにある WAV ファイルを再生したりできます。また、項目選択ボタン([< >]ボタン)により、以下の設定ができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repeat • RecSetting
	<p>セッションクリエイターモード</p> <p>[SESS]ボタンが点灯中の本モードでは、RGB スクエアパッドがセッションクリエイターモード用のパッドになり、本製品に内蔵されているフレーズを伴奏として再生できます。詳細はこちら。</p> <p>また、項目選択ボタン([< >]ボタン)により、以下の設定ができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DrumMuteSolo • PartOnOff • SynchroStart • SectionChange • LockSetting • PadSetting
	<p>レジストレーションメモリーバンクモード</p> <p>[REG]ボタンが点灯中の本モードでは、レジストレーションメモリーバンクを選択したり、レジストレーションメモリーに保存した設定をユーザーレジストレーションメモリーバンク(U01-U50)に保存したりできます。詳細はこちら。</p> <p>また、項目選択ボタン([< >]ボタン)により、以下の設定ができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • LoadSetting

NOTE

- 各モードでどの階層の画面であっても、該当モードのボタンを押すことでトップ画面に戻ります。
- 各モードで最上位階層の画面にある場合は、[EXIT]ボタンでトップ画面に戻ります。

画面の切替

表示の最上位階層としてモードを選んだあとの操作は、次の種類に分かれます。

階層の水平操作

ディスプレイ上行の左端または右端に三角形が表示されている場合、[<|>]ボタンで、同じ階層の項目を選択します。

```
◀ KitEdit ▶
```



階層の上下操作

下の階層に移動したり、[EXIT]ボタンで上の階層に戻ったりできます。表示されている項目名の先頭または末尾に以下の表示がある場合に、この操作が可能です。

[ENTER]ボタンで下の階層に移動できる例

```
◀ Trigger ▶
  N= 94   A=   H3 ▶
```



[EXIT]ボタンで上の階層に戻れる例

```
◀ Trigger ▶
P01 Normal Tx
```



機能の実行操作

[ENTER]ボタンは機能を実行する（または実行を進める）場合、[EXIT]は実行をキャンセルする（または実行前に戻る）場合に使います。たとえば次図のような実行確認のメッセージが表示されている場合、[ENTER]ボタンを押せば実行され、[EXIT]ボタンを押せばキャンセルされます。

```
└ Reset? ▶
```

データ保存操作

[キット](#)、[トリガー](#)、[レジストレーションメモリーバンク](#)の番号と名称表示の間に、「E」マークが表示されることがあります。

```
Kit      ↓ = 100 ▶  
P010Maple
```

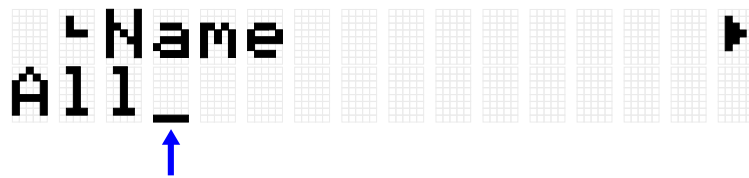
```
└ Trigger      ▶  
P010Normal Tx
```

```
Resist    ↓ = 100 ▶  
P010KitIdea
```

これは現在選択中のデータが編集集中で、まだユーザーデータとして保存されていない状態（「U」で始まる番号に保存されていない状態）であることを示しています。あとで現在の設定を使用したい場合は、上記画面で[ENTER]ボタンを押してユーザーデータとして保存してください。キットの保存操作については[こちら](#)、トリガーの保存操作については[こちら](#)、レジストレーションメモリーバンクの保存については[こちら](#)、をご参照ください。

名称の編集操作

ディスプレイ上に「Name」が表示された場合、本製品で編集したデータや USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルの名称を編集できます。[<]>ボタンでカーソル位置を移動させ、[+][-]ボタンでカーソル位置の文字を選択することで、名称を編集します。



名称の編集で使える文字

- 大文字アルファベット

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

- 小文字アルファベット

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- スペースおよび数字

0123456789

- 記号

.,?!"#\$%&'()*+,-./:;<=>@["\]^_`{|}~<>\$

NOTE

本製品では、以下の文字はファイル名として使用できないのでご注意ください。

.,?/:"*|<>

ユーザーデータ名とファイル名の編集

ユーザーデータ(キット、トリガー、レジストレーションメモリーバンク)の場合は、保存(セーブ)時に名称を編集します。USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルについては、保存(セーブ)時だけでなく、既存のファイルに対しても名称変更ができます。詳細は次のとおり。

- キット名の編集

ユーザーデータ保存時は[こちら](#)。USB フラッシュメモリーへの保存時は[こちら](#)。

- トリガー名の編集

ユーザーデータ保存時は[こちら](#)。USB フラッシュメモリーへの保存時は[こちら](#)。

- レジストレーションメモリーバンク名の編集

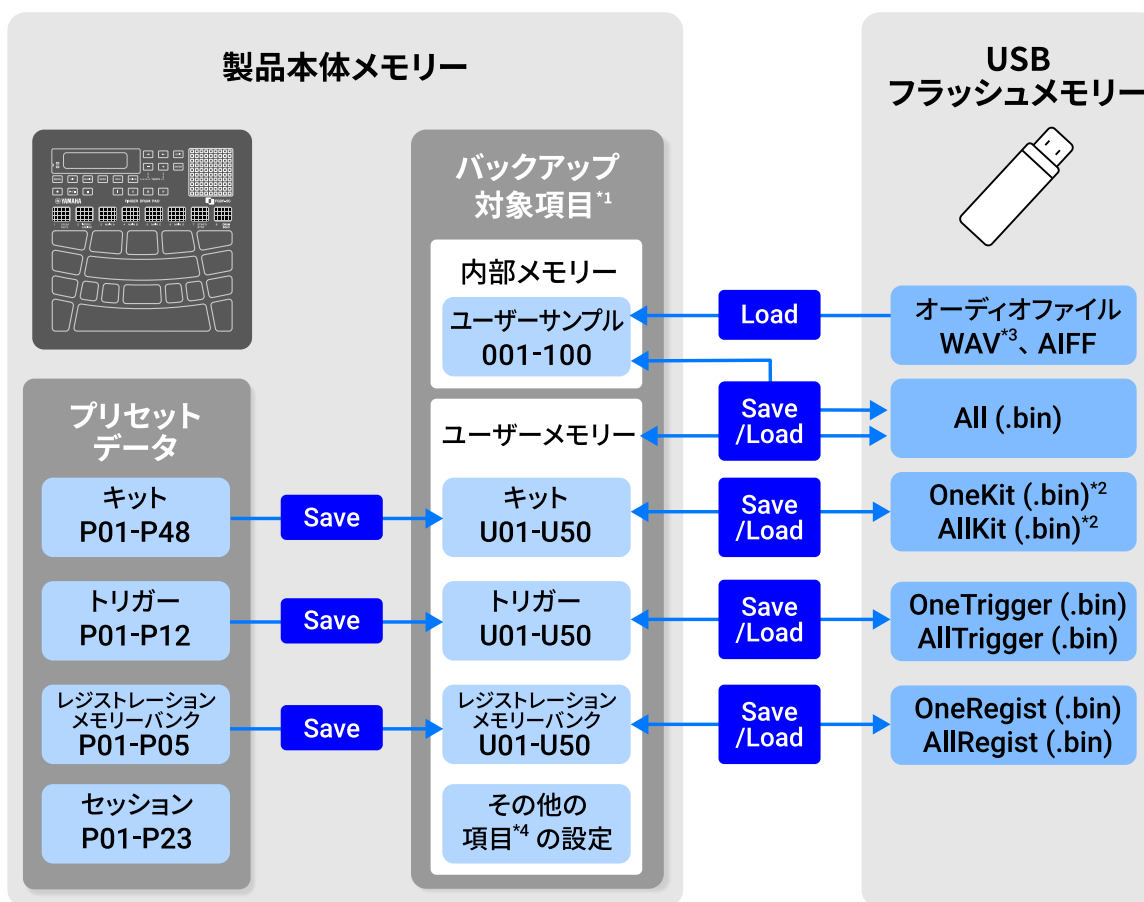
ユーザーデータ保存時は[こちら](#)。USB フラッシュメモリーへの保存時は[こちら](#)。

シーケンサー機能

本製品にはテンポ値に従って動作する「シーケンサー」の機能が搭載されており、以下の4つの機能がシーケンサーに従って動作します。

- [クリック](#)
- [セッションクリエイター](#)
- パッドの[ノートリピート](#)
- [\[MENU\]→Utility→LEDPatAutoBar](#) (LED Pattern Auto Bar)

本製品で扱うデータ



*1 電源オフでも設定が維持される項目

*2 キットで使用されているユーザーサンプルの Save/Load も含みます。

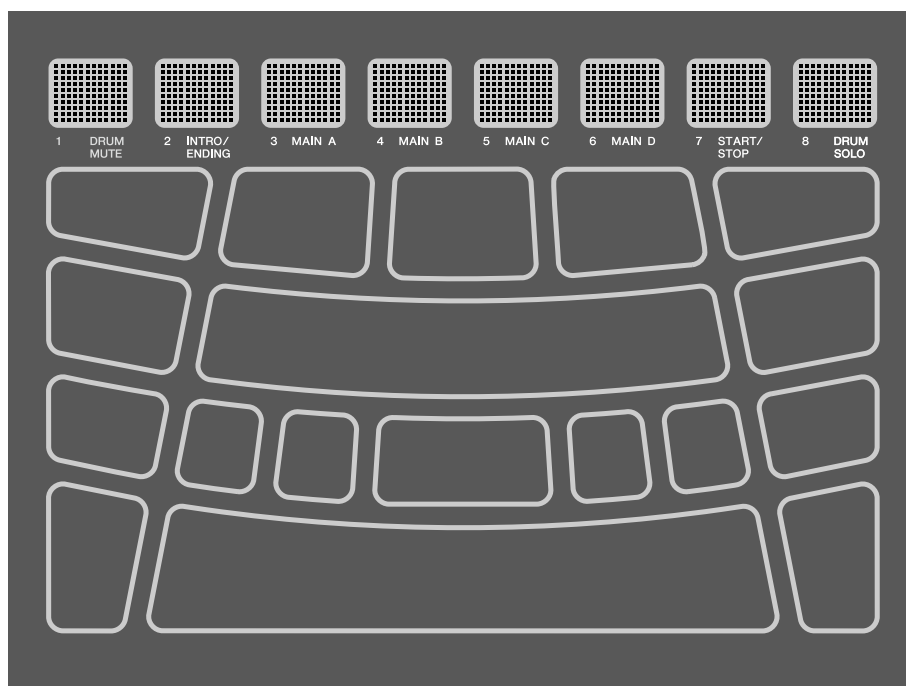
*3 WAV ファイルについては、USB オーディオプレーヤー機能により再生可能です。また、USB オーディオレコーダー機能により、録音可能です。USB オーディオプレーヤーについては[こちら](#)。USB オーディオレコーダーについては[こちら](#)

*4 具体的な項目は以下のとおり。

- [キットモード](#)での各種設定
- [オーディオモード](#)での設定 (ファイル選択の番号を除く)
- [セッションクリエーターモード](#)での設定
- [レジストレーションメモリーバンクモード](#)での設定
- [テンポ](#)
- 本製品のスピーカーから出力されるサウンドの音量(詳細は[こちら](#))
- [PHONES/OUTPUT]端子から出力されるサウンドの音量 (詳細は[こちら](#))
- [\[MENU\]→Mixer](#) での設定
- [\[MENU\]→Click](#) での設定
- [\[MENU\]→Trigger](#) での設定
- [\[MENU\]→Utility](#) での設定

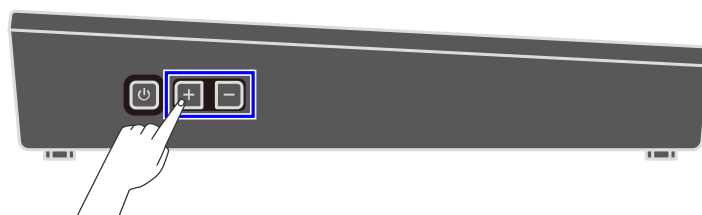
演奏する

パッドを指で叩くと、パッドに割り当てられている音が鳴ります。叩く強さに応じて、音の強弱も変わります。さらに押し込むことで発音が消えるパッドもあれば、現在のテンポに合わせて繰り返し音が鳴るパッドもあります。

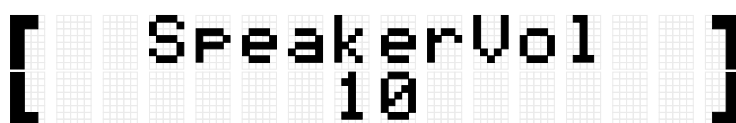


音量を調節する

本製品全体の音量を調節したい場合は、本体側面にあるボリュームアップボタン(+)/ダウンボタン(-)を使います。



[PHONES/OUTPUT]端子にケーブルが接続されていないときは、内蔵スピーカーから出力される音量が 0-32 の範囲で調節できます。



[PHONES/OUTPUT]端子にケーブルが接続されているときは、この端子から出力される音

量が 0-32 の範囲で調節できます。

[PhonesOutVol
10]

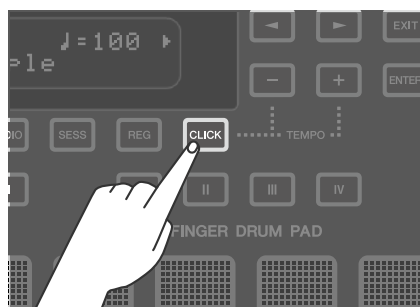
ボリュームダウンボタン(-)を短く押すと音量が下がり、長く押している間下がり続けます。一方、ボリュームアップボタン(+)を短く押すと音量が上がり、長く押している間上がり続けます。両ボタンを同時に押すと、音量が初期値に戻ります。

NOTE

- 音量の初期値は、音量と音質のバランスが良い状態に合わせています。
- 本製品で鳴らせるさまざまな音につき、個別に調節することができます。詳細は[こちら](#)。

クリックを再生する/停止する

クリック音を鳴らして、テンポを確認しながら演奏します。



[CLICK]ボタンを短く押すたびにクリック音のオン/オフが切り替わります。クリック再生中は現在設定されているテンポに合わせて、[CLICK]ボタンが点滅します。小節の最初の拍のみ赤で、その他の拍は青で光ります。

NOTE

- クリックの音量や拍子などの設定は、[\[MENU\]→Click](#) で変更できます。
- [CLICK]ボタンを押し続けている間はクリックは再生/停止しません。ボタンから指を離れたときに再生/停止します。

テンポを変更する

クリックやセッションクリエイターなどの[シーケンサー](#)のテンポ(♩=30-300)を変更します。[CLICK]ボタンを押しながら[+]ボタンまたは[-]ボタンを押すと、ディスプレイ上にテンポ値のポップアップ画面が表示されます。

キットモードのトップ画面で[+]ボタンまたは[-]ボタンを押して、キットを選択します。[+]ボタンと[-]ボタンを同時に押すと、初期設定の P01 に戻ります。本製品に搭載されているプリセットのキットの概要は、[キットリスト](#)をご参照ください。

音を消す

キットモードのトップ画面で[EXIT]ボタンを押すと、キット、セッション、クリックの発音中の音が消えます。

キットリスト

番号	キット名(表示)	説明
P01	Maple	メイプルシェルのドラムセットを収録したキットです。温もりのあるサウンドと伸びやかなサスティンが特徴です。
P02	EDM Red	エレクトロダンスミュージックの演奏に適したキットです。厳選されたキックとスネアを中心に即戦力となります。
P03	DistRock	ドラムセットのサウンドを全体的に歪ませたキットです。ロックでパンチのあるディストーションサウンドが特徴です。
P04	HouseRose	ハウスの演奏に適したキットです。無機質でタイトなサウンドが特徴です。
P05	R&B	R&B の演奏に適したキットです。歴史的なリズムマシンからのサンプルを中心に構成されています。
P06	DubStepSun	ダブステップの演奏に適したキットです。タムに特徴的なベースサウンドが配置されています。
P07	BigBeat	ビッグビートの演奏に適したキットです、エフェクトの歪みを活かした過激なサウンドが特徴です。
P08	Gate	80年代に流行したゲートリバーブサウンドを彷彿とさせるキットです。
P09	HipHopGold	ヒップホップの演奏に適したキットです。ドライなスネアとオールドスクールなキックが特徴です。
P10	ModernJazz	ジャズの演奏に適したキットです。4ビート演奏の自由度を高めるために、ライドシンバルのボウが C1、C2 に配置されています。
P11	Oak	オークシェルのドラムセットを収録したキットです。重低音の力強さと中音域の豊かさが特徴です。
P12	Birch	バーチシェルのドラムセットを収録したキットです。中低音のサスティンと高音の鋭さが特徴です。
P13	Beech	ビーチシェルのドラムセットを収録したキットです。粒立ちがはっきりとしたサウンドと硬くて深めの中音域が特徴です。
P14	GaragePunk	パンクの演奏に適したキットです。攻撃的でファットなサウンドが特徴です。
P15	Vintage50s	50年代のロックンロール創世記を彷彿とさせる素朴で暖かいビンテージサウンドが特徴です。

P16	Vintage70s	70年代のロック黄金期を彷彿とさせる太くて暖かいビンテージサウンドが特徴です。
P17	ClassicJazz	"Vintage50s"をベースに4ビート演奏の自由度を高めたキットです。ライドシンバルのボウがC1、C2に配置されています。
P18	Funk	ファンクの演奏に適したキットです。タイトでドライなサウンドが特徴です。
P19	NeoSoul	ネオソウルの演奏に適したキットです。演奏の要となるクラブとハイピッチでオープンなタムが特徴です。
P20	Metal	ヘビーメタルの演奏に適したキットです。強いアタック感と粒立ちの良いキックが特徴です。
P21	HardRock	ハードロックの演奏に適したキットです。迫力あるラウドでパワフルなサウンドが特徴です。
P22	Phaser	"Birch"をベースに、フェイザーエフェクトを強めに掛けたキットです。
P23	DigiRock	エレクトロサウンドが融合した、ハイブリッドなロックの演奏に適したキットです。深いフランジャーエフェクトが特徴です。
P24	Reggae	レゲエの演奏に適したキットです。ハイピッチなスネアとティンバレスが特徴です。
P25	EDM Yellow	エレクトロダンスミュージックの演奏に適したキットです。スタジアムでの演奏を彷彿とさせるリバーブサウンドが特徴です。
P26	EDM Blue	エレクトロダンスミュージックの演奏に適したキットです。跳ねるようなサウンドがタムに配置されています。
P27	EDM Green	エレクトロダンスミュージックの演奏に適したキットです。無機質でタイトなサウンドが特徴です。
P28	HouseMint	ハウスの演奏に適したキットです。迫力ある中低音のタムが特徴です。
P29	HipHopSilver	ヒップホップの演奏に適したキットです。レイヤーされているスネアが特徴です。
P30	DubStepMoon	ダブステップの演奏に適したキットです。タムに特徴的なボイスサウンドが配置されています。
P31	Drum`nBass	ドラムンベースの演奏に適したキットです。S2にハイピッチのスネアが配置されています。
P32	BeatBoxPine	ビートボックスの演奏に適したキットです。全体的に中低音域に寄ったサウンドで迫力があります。
P33	BeatBoxPeach	ビートボックスの演奏に適したキットです。全体的に中高音域に寄ったサウンドでライトな雰囲気です。
P34	RX	伝統的なヤマハデジタルドラムマシン「RXシリーズ」のサウンドを収録したキットです。
P35	T8	クラシックなアナログドラムマシンのサウンドを収録したキットです。80年代から現代まで幅広いジャンルで活用できます。
P36	T9	クラシックなアナログドラムマシンのサウンドを収録したキットで

		す。テクノやハウスの演奏に適しています。
P37	Analog	クラシックなアナログドラムマシンのサウンドを収録したキットです。80年代のダンスミュージックの演奏に適しています。
P38	PercsMaster	世界各地の様々な打楽器を集めたパーカッションキットです。セッションで即戦力となります。
P39	Cuban	キューバ音楽の演奏に適したパーカッションキットです。ティンバレスが左右のパッドに配置されています。
P40	Brazil	ブラジルの伝統的な打楽器を集めたパーカッションキットです。バトゥカーダの演奏に適しています。
P41	Africa	アフリカの伝統的な打楽器を集めたパーカッションキットです。ジャンベの演奏を中心に配置されています。
P42	Arabic	アラブの伝統的な打楽器を集めたパーカッションキットです。ダラブツカの演奏を中心に配置されています。
P43	IndianPop	インドの伝統的な打楽器とエレクトロサウンドを組み合わせたキットです。ボリウッドの演奏に適しています。
P44	China	中国の伝統的な打楽器を集めたパーカッションキットです。パイグが左右のパッドに配置されています。
P45	Japan	日本の伝統的な打楽器を集めたパーカッションキットです。C1 と C2 には特徴的なサンプルが配置されています。
P46	Orchestra	オーケストラで使用される様々な打楽器を集めたパーカッションキットです。ティンパニが左右のパッドに配置されています。
P47	SE&VocalEast	様々なサウンドエフェクトやボーカルサンプルを散りばめたキットです。A1~A3 に日本語のボーカルサンプルが配置されています。
P48	SE&VocalWest	様々なサウンドエフェクトやボーカルサンプルを散りばめたキットです。空間を感じさせるサウンドエフェクトが特徴です。

チョーク設定を試してみる

「P01 Maple」を選んだ状態で、パッド H1, H2, H3 を叩いてみましょう。

Kit P01 Maple J = 100 ▶



[\[MENU\]](#)→[Utility](#)→[PadLayout](#)=Right (初期設定)の場合

パッド H2(ハイハットオープンシンバル)を叩いたあとにパッド H1 または H3(ハイハット

クローズシンバル)を叩くと、H2 の音(ハイハットオープンシンバル)が自然に消えることが確認できます。このような動作は、以下の設定により実現しています。

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeGroup](#)

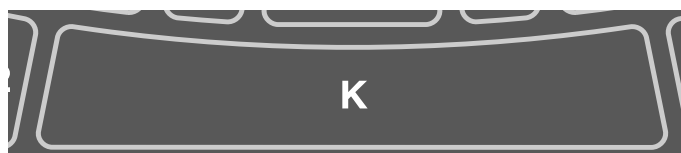
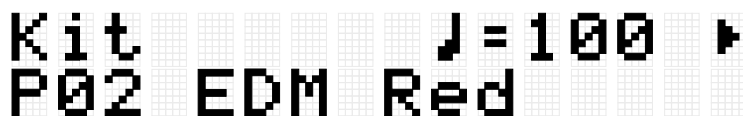
H1, H2, H3 がチョーク設定のグループを形成するよう設定されています。ここでは3つとも「16」というグループに設定されています。

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeMode](#)

H1, H3 が音を消す側(Send)に、H2 が音を消される側(Receive)に設定されています。

ノートリピートを試してみる

「P02 EDM Red」を選んだ状態で、パッド K を押し込んでみましょう。



現在のテンポに合わせて、バスドラムの音が4分音符の間隔で繰り返し鳴ることが確認できます。このような動作は、以下の設定により実現しています。

- [\[KIT\]→PadEdit→NoteRepRat=1/4](#)

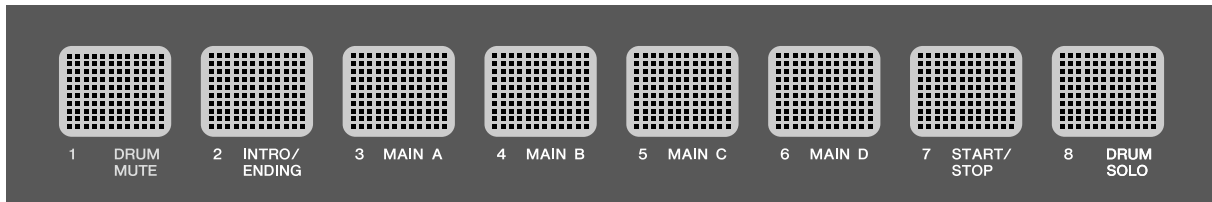
パッド K の音が4分音符の間隔で繰り返し鳴るよう設定されています。

音楽に合わせて演奏する

本製品のセッションクリエイターや外部機器の曲再生など、音楽に合わせてパッド演奏を楽しむことができます。

セッションクリエイターと合わせて演奏する

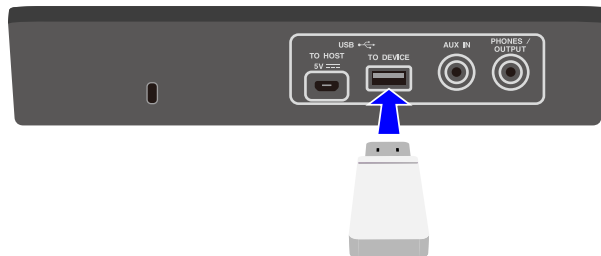
セッションクリエイターを再生しながら、パッド演奏ができます。詳細は[こちら](#)をご参照ください。



パッド演奏音など他のパートとの音量バランスをとりたい場合は、[\[MENU\]→Mixer→SessionVol](#) で調節してください。

USB フラッシュメモリー上の曲と合わせて演奏する

USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるオーディオファイル(WAV)を再生しながら、パッド演奏ができます。再生方法については、[こちら](#)をご参照ください。



パッド演奏音との音量バランスをとりたい場合は、[\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#) で調節してください。

携帯音楽プレーヤーの曲再生と合わせて演奏する

1. 携帯音楽プレーヤーと本製品の[AUX IN]端子を、オーディオケーブルで接続します
接続方法など詳細は[こちら](#)。
2. 携帯音楽プレーヤーで曲を再生します。

NOTE

パッド演奏音など本製品のサウンドとの音量バランスをとりたい場合は、携帯音楽プレーヤーの音量を調節するか、本製品の [\[MENU\]→Mixer→AuxInAudioVol](#) で調節してください。

コンピューター/スマートデバイスの曲再生と合わせて演奏する

1. コンピューター/スマートデバイスと本製品の[USB TO HOST]端子を、USB ケーブルで接続します。
接続方法など詳細は[こちら](#)。

2. コンピューター/スマートデバイスで曲を再生します。

NOTE

- パッド演奏音など本製品のサウンドとの音量バランスをとりたい場合は、携帯音楽プレーヤーの音量を調節するか、本製品の [\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#) で調節してください。
- コンピューター/スマートデバイスのヘッドホン端子と本製品の[AUX IN]端子をオーディオケーブルで接続する方法もあります。
- [\[AUDIO\]→RecSetting→RecSource→Session&Audio](#) が「On」に設定してある状態でコンピューター/スマートデバイスと本製品を USB 接続すると、オーディオループバックを構成することになります。詳細は[こちら](#)をご参照ください。

パネルロック

演奏中に関係ないボタンに触れても動作しないよう、パッド以外のボタン機能を一時的に無効(ロック状態)にします。メニューモードを除く各モードのトップ画面において、[EXIT]ボタンを長く押し続けるとパネルロックの状態になります。パネルロック状態では、画面上に「L」マークが表示されます。

```
[ Panel Lock ]
[ On ]
```



```
Kit [ Maple ] = 100 ▶
P01 Maple
```

再度、同じ操作をすることでパネルロックは解除されます。

```
[ Panel Lock ]
[ Off ]
```



```
Kit [ Maple ] = 100 ▶
P01 Maple
```

NOTE

- パネルロックの状態でも、スタンバイ/オンボタンで電源をオフにすることはできます。


```
Kit P01 Maple J = 100 ▶
      ↓
      ENTER
      ↳ Save to
      U01 User ▶
```

4. [+] [-] ボタンで、保存先のユーザーキット番号(U01-U50)を選択します。

```
      ↳ Save to
      U01 User ▶
```

5. [ENTER] ボタンを押すと、キット名の編集画面になり、キット名の左端にカーソルが表示されます。

```
      ↳ Name
      U01 Maple ▶
      ↑
```

6. キット名を編集します。

[<] [>] ボタンでカーソルを移動させ、[+] [-] ボタンでカーソル位置の文字を選択します。この作業を繰り返すことで名称を仕上げます。詳細は[こちら](#)。

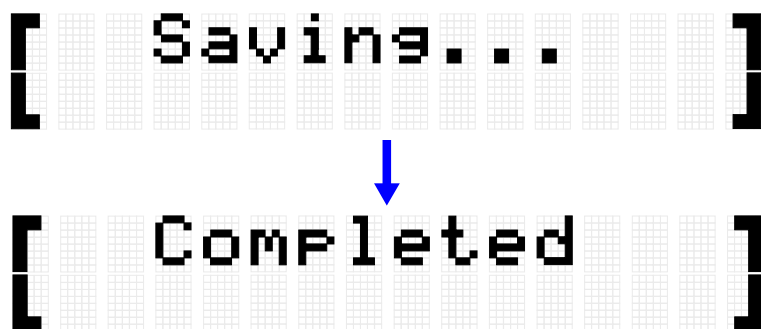
```
      ↳ Name
      U01 Maple_ ▶
      ↑
```

7. キット名の編集後に[ENTER] ボタンを押すと、セーブ(保存)実行前の確認画面になります。

```
      ↳ Save?
      U01 MapleUser ▶
```

ここで[EXIT] ボタンを押すと、本操作から抜けることができます。

8. 再度[ENTER] ボタンを押すと、セーブ(保存)が実行されます。



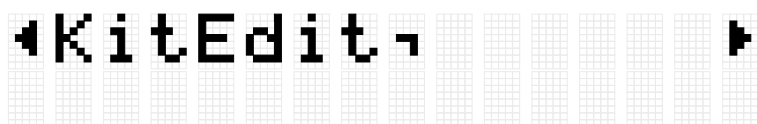
「Saving...」が表示されたあと、しばらくして「Completed」が表示されたら、保存は終了です。

NOTE

- ・ユーザーキット (U01-U50) は、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存できます。詳細は、[\[MENU\]→File](#) の説明をご参照ください。
- ・ユーザーキットに保存していなくても、現在選択中のキットの編集した状態は電源を切っても維持されます。電源を切っても設定が維持される項目については[こちら](#)。

キットエディット(KitEdit)

「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。



現在選択中のキット(全パッド) に関する設定ができます。[ENTER]ボタンを押してキットエディット内の項目選択の階層に移動したあと、[<|>]ボタンで項目を選択し、[+|-]ボタンで値を設定します。なお、初期値は各キットにより固有の値が設定されています。

項目(表示)	説明	設定範囲
KitVolume	キットの音量を調節します。	0-127
ReverbType	キットにかけるリバーブエフェクトの種類を選びます。	リバーブタイプリスト を参照。
ReverbSend	キットにかけるリバーブエフェクトのかかり具合(センド量)を調節します。各パッド音へのかかり具合は、 VoiceEdit→ReverbSend での設定値との掛け算になります。	0-127
ChorusType	キットにかけるコーラスエフェクトの種類を選びます。	コーラスタイプリスト を参照。
ChorusSend	キットにかけるコーラスエフェクトのかかり具合(センド量)を調節します。各パッド音へのかかり具合は、 VoiceEdit→ChorusSend との掛け算になります。	0-127

VariationType	キットにかけるバリエーションエフェクトの種類を選びます。	バリエーションタイプリスト を参照。
VariationSend	キットにかけるバリエーションエフェクトのかかり具合(SEND量)を調節します。各パッド音へのかかり具合は、 VoiceEdit→VarSend との掛け算になります。	0-127

リバーブタイプリスト

番号	リバーブタイプ名 (表示)	正式名称
01	NoEffect	No Effect
02	Room1	Room 1
03	Room2	Room 2
04	Room3	Room 3
05	Room4	Room 4
06	Hall	Hall
07	Stage	Stage
08	Plate	Plate
09	EarlyRef	Early Reflection
10	GateReverb1	Gate Reverb 1
11	GateReverb2	Gate Reverb 2
12	ReverseGate	Reverse Gate

コーラスタイプリスト

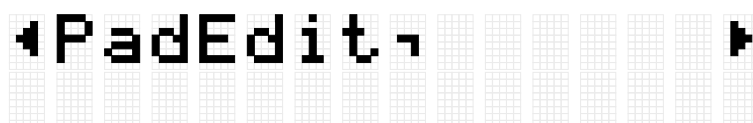
番号	コーラスタイプ名 (表示)	正式名称
01	NoEffect	No Effect
02	Distortion	Distortion
03	Overdrive	Overdrive
04	AmpSim	Amp Simulator
05	Chorus1	Chorus 1
06	Chorus2	Chorus 2
07	Flanger	Flanger
08	Phaser	Phaser
09	AutoWah	Auto Wah
10	RingModulator	Ring Modulator
11	DelayDoubling	Delay Doubling

バリエーションタイプリスト

番号	バリエーションタイプ名 (表示)	正式名称
01	NoEffect	No Effect
02	Compressor	Compressor
03	V DistHard	V Distortion Hard
04	V DistHardDly	V Distortion Hard + Delay
05	TempoDelay1 8	Tempo Delay 1 8th
06	TempoDelay1 T	Tempo Delay 1 Triplet
07	TempoDelay1 D	Tempo Delay 1 Dotted
08	TempoDelay2 8	Tempo Delay 2 8th
09	TempoDelay2 T	Tempo Delay 2 Triplet
10	TempoDelay2 D	Tempo Delay 2 Dotted
11	DelayLCR	Delay LCR
12	CrossDelay1	Cross Delay 1
13	CrossDelay2	Cross Delay 2
14	Echo	Echo
15	DeepChorus	Deep Chorus
16	Phaser	Phaser
17	DynPhaser	Dynamic Phaser
18	GM Flanger	GM Flanger
19	DynFlanger	Dynamic Flanger
20	RingModulator	Ring Modulator
21	DynRingMod	Dynamic Ring Modulator
22	AutoWah	Auto Wah
23	TouchWah	Touch Wah
24	DynFilter	Dynamic Filter

パッドエディット(PadEdit)

「[基本手順](#)」の手順2に該当する詳細説明です。



現在選択中のキットでの各パッド操作時の動作に関する設定をします。[ENTER]ボタンを押してパッドエディット内の項目選択の階層に移動し、[<|>]ボタンで以下のリストにある項目のいずれかを選択し、設定変更したいパッドを叩き、指定パッドの番号をディスプレ

イの右上に表示させてから、[+]/[-]ボタンで値を設定します。



なお、初期値は各キットにより固有の値が設定されています。

パッド操作時のノートリピート

項目(表示)	説明	設定範囲
NoteRepRat	<p>Note Repeat Rate (ノートリピートレート) の省略表記です。Off 以外に設定すると、指定パッドを押し込んでいる間(アフタータッチが機能している間)、現在のテンポに合わせて、設定値の間隔でパッド音が繰り返し鳴ります。</p> <p>Note Repeat Type = Down (表拍) の場合 1 小節を 4/4 拍子として、設定値が 1 の場合は 1 拍めだけ、1/2 の場合は 1 拍めと 3 拍めだけ、1/4 の場合は全拍、1/8 の場合は 8 分音符の間隔で、1/16 の場合は 16 分音符の間隔で、1/32 の場合は 32 分音符の間隔で、ノートリピート再生します。末尾に T (Triplet) が付いている場合は、それぞれの 3 連符で鳴ります。</p> <p>Note Repeat Type = Up (裏拍) の場合 1 小節を 4/4 拍子として、設定値が 1 の場合は 3 拍めだけ、1/2 の場合は 2 拍めと 4 拍めだけ、1/4 の場合は全拍の裏拍、1/8 の場合は各 8 分音符の裏拍、1/16 の場合は各 16 分音符の裏拍、1/32 の場合は各 32 分音符の裏拍で、それぞれノートリピート再生します。末尾に T (Triplet) が付いている場合は、それぞれの 3 連符で鳴ります。</p> <p>NOTE ノートリピートにスイングをかけたい場合は、[MENU]→Utility→Swing で設定してください。</p>	Off, 1, 1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32
NoteRepTyp	<p>Note Repeat Type (ノートリピートタイプ) の省略表記です。ノートリピートレートによる繰り返し発音において、拍の表で鳴らす (Down) か、裏で鳴らす (Up) かを設定します。</p>	Down, Up

パッド操作時のノートオン/オフ (ホールドモード)

項目(表示)	説明	設定範囲
HoldMode	<p>指定パッドを叩いたときのノートオン/オフ出力の動作を切り替えます。「Off」に設定した場合、パッドを叩いたときにノートオンを出力、その後パッドを押し込まないときにノートオフを出力します。「On」に設定した場合、パッドを叩くたびにノートオンとノートオフを交互に出力します。</p> <p>指定パッドの Note Repeat Rate が「Off」以外に設定されている場合、本設定を「On」にすると、パッドを叩く度にノートリピート再生/停止が切り替わります。</p> <p>指定パッドのボイスにユーザーサンプルが割り当てられている場合、本設定を「On」にすると、パッドを叩く度にユーザーサンプルのリピート再生/停止が切り替わります。</p>	Off, On

パッド操作時の消音

項目(表示)	説明	設定範囲
NoteOnMut	<p>Note On Mute の省略表記です。</p> <p>発音中のパッドでノートオン出力操作(HoldMode=Off であればパッドをもう 1 回叩き、HoldMode=On であればもう 2 回叩く)をしたときに、音を消す「On」か、消さない「Off」かを設定します。</p>	Off, On
NoteOffMut	<p>Note Off Mute の省略表記です。</p> <p>発音中のパッドでノートオフ出力操作(HoldMode=Off であればパッドを押し込まないようにし、HoldMode=On であればパッドをもう 1 回叩く)をしたときに、音を消す「On」か、消さない「Off」かを設定します。</p>	Off, On

パッド操作時のパッドグループの消音/発音 (チョーク/リンク)

項目(表示)	説明	設定範囲
ChokeGroup	<p>パッドを叩くことで、他のパッドも含め発音中のパッド音を自然に消音できます。この消音対象になるパッド群をチョークグループとして、16 個まで設定できます。ここでは、指定パッドをチョークグループのいずれかに登録します。</p>	Off, 1-16
ChokeMode	<p>指定パッドを、チョークグループの中で消音指示を送る側とする(Send)か、消音指示を受ける側とする(Receive)かを設定します。</p>	Send, Receive, Send&Receive
LinkGroup	<p>パッドを叩くことで、他のパッド音も同時に鳴らせます。この同時に鳴らすパッド群をリンクグループとして、16 個まで設定できます。ここでは、指定パッドをリンクグループのいずれかに登録します。</p>	Off, 1-16

LinkMode	指定パッドを、リンクグループの中で発音指示を送る側とする(Send)か、発音指示を受ける側とする(Receive)かを設定します。	Send, Receive, Send&Receive
-----------------	---	-----------------------------------

パッド操作時に発音が有効なベロシティーの範囲 (ベロシティーリミット)

項目(表示)	説明	設定範囲
VelLow	Velocity Limit Low の省略表記です。 発音するために必要なベロシティーの下限値を設定します。ここで設定された値以上のベロシティーでパッドに割り当てられたボイスは鳴ります。Velocity Limit High よりも大きい値に設定した場合は、ベロシティーが 1~Velocity Limit High の値および Velocity Limit Low の値~127 の範囲で発音します。	1-127
VelHigh	Velocity Limit High の省略表記です。 発音するために必要なベロシティーの上限値を設定します。ここで設定された値以下のベロシティーでパッドに割り当てられたボイスは鳴ります。Velocity Limit Low よりも小さい値に設定した場合は、ベロシティーが 1-Velocity Limit High の値および Velocity Limit Low の値-127 の範囲で発音します。	1-127

同じパッドを連打したときの効果

項目(表示)	説明	設定範囲
Humanize	同じパッドを連打したときに一定になりすぎないように、音に自然なばらつきが出るようにする(1-4)かしない(Off)かを設定します。値が大きいほど効果が大きくなります。	Off, 1-4

パッドを叩いたときの機能

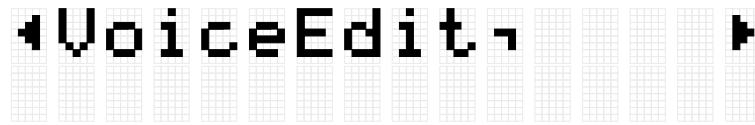
[こちら](#)をご参照ください。

パッドを押し込んだとき(アフタータッチ時)の機能

[こちら](#)をご参照ください。

ボイスエディット(VoiceEdit)

「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。



現在選択中のキットでの各パッド音(ボイス)に関する設定をします。[ENTER]ボタンを押してボイスエディット内の項目選択の階層に移動し、[<|>]ボタンで以下のリストにある項目のいずれかを選択し、設定変更したいパッドを叩き、指定パッドの番号をディスプレイ右上に表示させてから、[+|-]ボタンで値を設定します。

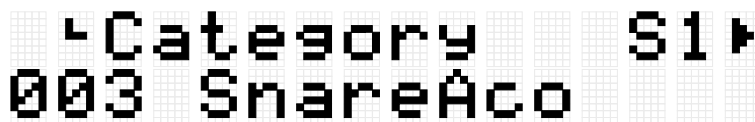


なお、初期値は各キットにより固有の値が設定されています。

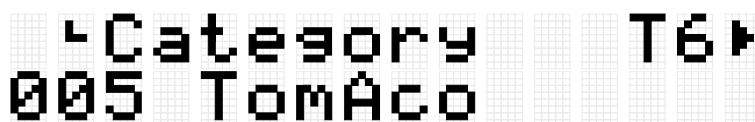
ボイス選択

項目(表示)	説明	設定範囲
Category	指定パッドのボイスの 카테고리を選択します。[+][-]ボタンでカテゴリーを切り替える度、カテゴリーの先頭のボイスが設定されて、試験音(オーディション)が鳴ります。	ボイスカテゴリーリスト参照
Number	指定パッドのボイスを選択します。[+][-]ボタンでボイスを切り替える度、試験音(オーディション)が鳴ります。	ボイスリスト参照

1. [ENTER]ボタンを押して「Category」に移動します。



2. ボイスを変更したいパッドを叩きます。



3. 必要に応じて、[+][-]ボタンでボイスカテゴリーを選択します。

選択するたびに、カテゴリーの先頭ボイスが試聴音 (オーディション)として鳴り、該当ボイス番号が選択されます。ボイスカテゴリーリストは[こちら](#)。

```
┌ Category T6 ┐
006 TomElect
```

4. [>]ボタンを押して、「Number」に移動します。

```
┌ Number T6 ┐
001 RX H
```

5. [+][-]ボタンを押してボイスを選択します。

選択するたびに、該当ボイスが試聴音(オーディション)として鳴ります。ボイスリストは[こちら](#)。

```
┌ Number T6 ┐
002 RX M
```

別のパッド音を変えたいときは、上記手順を繰り返します。

NOTE

- ・変更した音(ボイス)を初期設定に戻したいときは、[+][-]ボタンを同時に押します。
- ・パッド音(ボイス)を変更したときに鳴る試聴音(オーディション)の大きさ(ベロシティ)は、[\[MENU\] →Utility→AuditionVel](#) で変更します。
- ・ボイス選択の操作により、ボイス関連設定(Volume-VarSend)はすべて選択されたボイスの初期値になります。

ボイスカテゴリーリスト

番号	表示	正式名称
001	KickAco	Acoustic Kick
002	KickElect	Electro Kick
003	SnareAco	Acoustic Snare
004	SnareElect	Electro Snare
005	TomAco	Acoustic Tom
006	TomElect	Electro Tom
007	HHAco	Acoustic Hi-hat

008	HHElect	Electro Hi-hat
009	CymbalAco	Acoustic Cymbal
010	CymbalElect	Electro Cymbal
011	PercAco	Acoustic Percussion
012	PercElect	Electro Percussion
013	Clap	Clap
014	SE	SE
015	VocalFemale	Vocal Female
016	VocalMale	Vocal Male

ボイス関連設定

項目(表示)	説明	設定範囲
Volume	指定パッド音の音量を調節します。	0-127
Pan	指定パッド音のパン(ステレオ定位)を設定します。	L63-C-R63
Tuning	指定パッド音の音高を設定します (1.0=100cent=半音)。たとえば、スネアドラムであれば値が大きいほどハイピッチチューニングになり、シンバルであれば値が小さいほど直径が大きくなるような効果になります。	-24.0-0.0-+24.0
Decay	指定パッド音のディケイ(音が鳴ってから消えるまでの時間)を設定します。たとえば、スネアドラムであれば値が小さいほどヘッドをミュートしたような効果が得られ、シンバルであれば値が小さいほどサステインが短くなるような効果が得られます。ハイハットオープンであれば、値が小さいほどハーフオープンを閉じていくような効果が得られます。	-64-0
Cutoff	指定パッド音にかけるフィルターのカットオフ周波数を設定します。	-64-0-+63
Resonance	指定パッド音にかけるフィルターのQを設定します。	-64-0-+63
ReverbSend	指定パッド音にかけるリバーブエフェクトのかかり具合(センド量)を調節します。各パッド音へのかかり具合は、 KitEdit→ReverbSend での設定値との掛け算になります。	0-127
ChorusSend	指定パッド音にかけるコーラスエフェクトのかかり具合(センド量)を調節します。各パッド音へのかかり具合は、 KitEdit→ChorusSend での設定値との掛け算になります。	0-127
VarSend	Variation Send の省略表記です。 指定パッド音にかけるバリエーションエフェクトのかかり具合(センド量)を調節します。各パッド音へのかかり具合は、 KitEdit→VariationSend での設定値との掛け算になります。	0-127

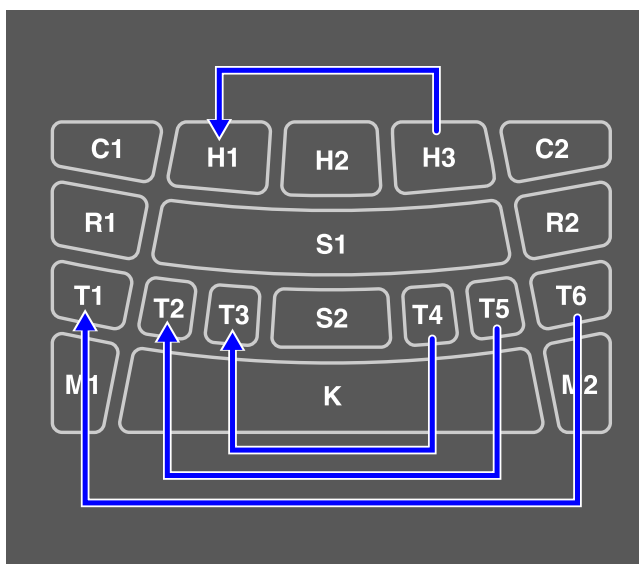
インターロックエディット(InterlockEdit)

「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。

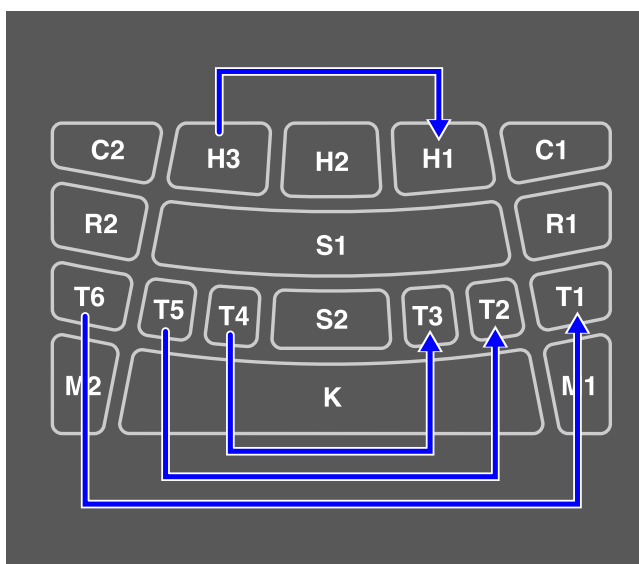
◆ InterlockEdit Off

[\[KIT\]→PadEdit](#) および [\[KIT\]→VoiceEdit](#) で設定を変更したときに、左右対称のパッドの組 (H1 と H3、T1 と T6、T2 と T5、T3 と T4) の反対側のパッドの設定も連動して変更する(On)か、しない(Off)かを設定します。ここで Off から On に切り替えると、以下の通り、左右対称のパッドの組は同じ設定になります。

- [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) = Right の場合、右側のパッドの設定が左側のパッドに適用されます。



- [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) = Left の場合、左側のパッドの設定が右側のパッドに適用されます。



[AUDIO] オーディオを演奏に活用する

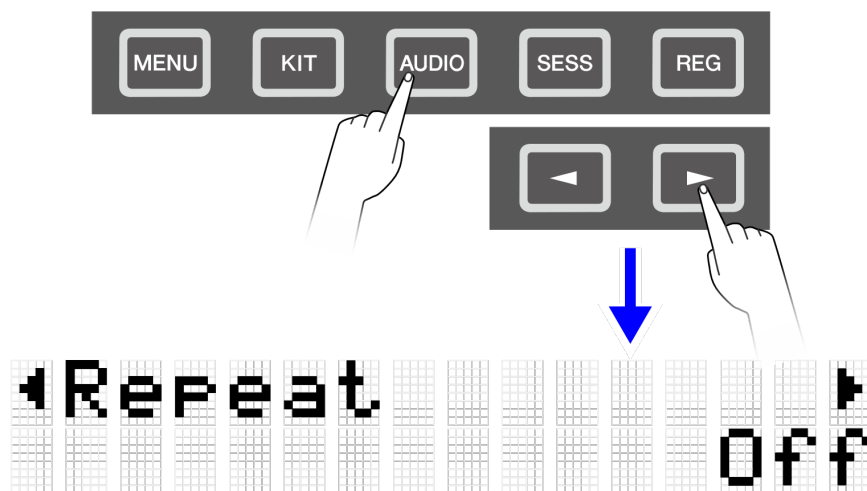
[USB TO DEVICE]端子に接続した USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに、演奏をオーディオファイル(WAV)として録音したり、オーディオファイル(WAV) を再生したりできます。また、オーディオファイル(WAV または AIFF)については製品本体上のユーザーサンプル用メモリーにユーザーサンプルとして取り込み、パッドに割り当てることもできます。

NOTE

- 再生/録音機能としては WAV ファイルが、パッドに割り当てるためのユーザーサンプルとしては WAV または AIFF ファイルが使えます。
- 本製品では、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルだけが認識されます。したがって、録音データもルートディレクトリーに保存されます。
- [USB TO DEVICE]端子ご使用前に、[注意事項](#)を必ずお読みください。

再生/録音時の設定

オーディオモード ([AUDIO]ボタン点灯状態) のトップ画面で [>]ボタンを押すと、再生時や録音時に関する設定画面に移動できます。



再生時の設定

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
--------	----	------	-----

Repeat	オーディオファイルの再生方法を設定します。 Off 現在選択中のファイルが1回再生されたあとに再生が自動で停止します。 Single 現在選択中のファイルのリピート再生が、停止ボタンを押すまで続きます。 List USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにある認識可能な全オーディオファイルを、順番に連続再生します。再生は停止ボタンを押すまで続きます。	Off, Single, List	Off
---------------	--	-------------------	-----

録音時の設定 (RecSetting)

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
RecGain	録音されるオーディオのゲイン (音量レベル) を設定します。	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB
RecSource	録音ソースに関する設定です。[ENTER]ボタンで以下の2項目を選択し、それぞれオン(録音対象にする)/オフ(録音対象にしない)を設定します。 Click クリック音と操作音を録音対象とする(On)/しない(Off)を設定します。 Session&Audio セッション再生音、[USB TO HOST]端子から製品本体に入力されるオーディオ、USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるオーディオファイル再生音につき、録音対象とする(On)/しない(Off)を設定します。[AUX IN]端子から製品本体に入力されるオーディオは、ここでの設定に関係なく常に録音対象になります。「On」に設定されると、オーディオループバックが構成されます。	Off, On	On

オーディオループバック

RecSetting→RecSource→Session&Audio を「On」に設定しておくこと、[USB TO HOST]端子とコンピューター/スマートデバイスなどの外部機器とUSB接続することにより、オー

ディオループバック(外部機器から本製品に送られたオーディオを再度、外部機器側に戻すこと)が構成されます。これにより、外部機器の音楽と本製品の演奏とをミックスした状態で、DAWなどに録音できるようになります。

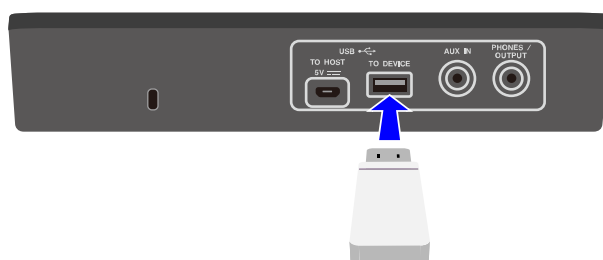
ループ接続

1つのコンピューター/スマートデバイスから、本製品の[AUX IN]端子と[USB TO HOST]端子の両方に接続している状態(ループ接続の状態)では、ノイズが発生する場合があります。この場合、以下のような対策例があります。

- 本製品の[AUX IN]端子からケーブルをはずし、オーディオ通信をUSBケーブルだけとします。
- USBケーブルを充電のために接続している場合は、接続先をコンピューター/スマートデバイスではなくUSBアダプターなどの電源に変更してください。

録音する (USB オーディオレコーダー)

1. USBフラッシュメモリーを[USB TO DEVICE]端子に接続します。



2. 必要に応じて、録音ソースとなる外部機器を接続します。

録音対象にできるソースは以下のとおりです。

- パッドの演奏音
- クリック音*
- セッションの演奏音*
- USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるWAVファイル再生音*
- [USB TO HOST]端子から製品本体に入力されるオーディオ*
- [AUX IN]端子から製品本体に入力されるオーディオ

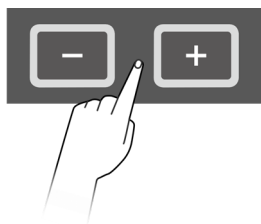
*録音対象となるよう、手順3で設定が必要です。

3. 録音時の設定を行います。

▶ RecSetting ▶

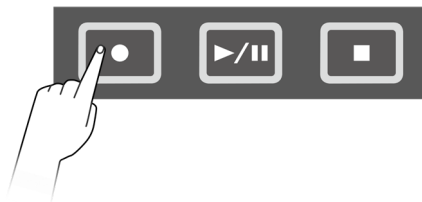
オーディオのゲインの設定や、手順 2 での接続に合わせた設定を行います。詳細は[こちら](#)。

4. 必要に応じて、[+][-]ボタンで USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるオーディオファイルを選択します。



Audio ■ 00:00 ▶
Audio_004

5. 録音ボタンを押して、録音待機状態にします。



[Audio ■ 00:00]
[Rec Standby]

ここで停止ボタンを押すと、録音待機状態をキャンセルできます。
USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるオーディオファイル再生を録音対象とする場合、ここで再生を開始しておくことも可能です。

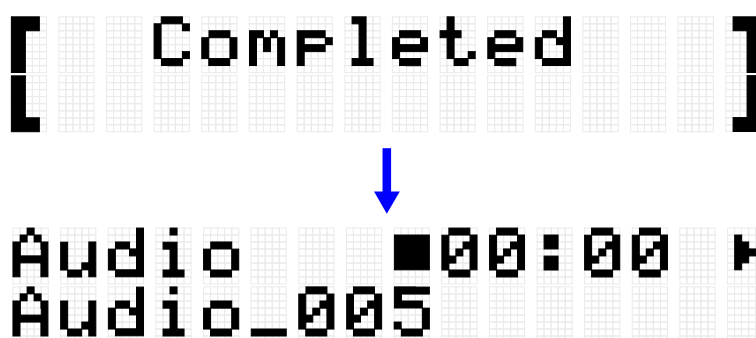
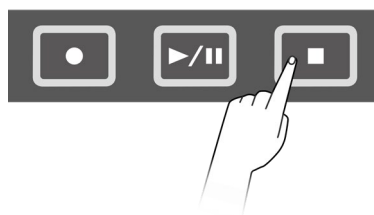
6. 再度、録音ボタンを押すと録音が始まります。

[Audio ● 00:03]
[Recording]

録音対象となる演奏を開始してください。
録音中に、オーディオファイルの再生/停止をすることも可能です。

7. 停止ボタンを押すと、録音が終了します。

録音が終了すると、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにオーディオファイルとして保存されます。保存完了後、オーディオモードのトップ画面に移動し、保存したオーディオファイルが選択された状態になります。



オーディオファイルを再生する (USB オーディオプレーヤー)

本製品で録音したファイルを含め、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されているオーディオファイル(WAV)を再生します。

NOTE

- ディスプレイ上には本製品が認識可能なオーディオファイルのみが表示されます。
- 本製品のファイル名表示には仕様上の制約により、すべての文字を表示できるわけではありません。たとえば日本語の漢字やドイツ語のウムラウトなどは表示できません。したがって、オーディオファイルによっては文字化けが生じる可能性があります。
- オーディオファイルの選択状態についてはレジストレーションメモリーに登録できます。レジストレーションメモリーでオーディオモード関連の設定を呼び出すためには、[\[REG\]→LoadSetting→Audio=On](#) に設定し、同じファイルを USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存してください。

1. オーディオモードのトップ画面で、[+]/[-]ボタンで再生したいファイルを選択します。


```
File
```

2. [ENTER]ボタンを押したあと、[>]ボタンを何回か押して「OneSample」に移動します。

```
OneSample
```

3. [ENTER]ボタンを押すとロード画面が表示されるので、[+][-]ボタンで取り込みたいファイルを選択します。

```
Load  
MySnare
```

4. 再度[ENTER]ボタンを押すと取り込み先(ロード先) 選択画面が表示されるので、[+][-]ボタンで番号(001-100)を選択します。

```
Load to  
001 User
```

5. [ENTER]ボタンを押すと確認メッセージ「Load?」が表示されるので、再度[ENTER]ボタンを押すことでロードを実行します。

```
[ Loading... ]  
  51%  
  ↓  
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたらロードは完了です。

複数のオーディオファイルをまとめて取り込む

USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにある全ファイルをまとめて取り込むこ

とができます。

1. [MENU]ボタンでメニューモードに入り、[>]ボタンを何回か押して「File」に移動します。

```
└─File┘
```

2. [ENTER]ボタンを押したあと、[>]ボタンを何回か押して「AllSample」に移動します。

```
└─AllSample┘
```

3. [ENTER]ボタンを押すとロード画面が表示されます。

```
└─Load  
AllSample┘
```

4. 再度[ENTER]ボタンを押すと確認メッセージ「Load?」が表示されるので、再度[ENTER]ボタンを押すことでロードを実行します。

```
[ Loading... ]  
[ Audio_001 ]
```



```
[ Loading... ]  
[ Audio_005 ]
```



```
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたらロードは完了です。

ユーザーサンプルをパッドに割り当てる

製品本体上のユーザーサンプル用メモリーに取り込んだユーザーサンプル(ボイスカテゴリ)

リ-017) については、パッドに割り当てて演奏に活用できます。

1. ユーザーサンプルを活用したいキットを選んだ上で、ボイスエディット画面に移動します。

```
◀ VoiceEdit ▶
```

2. ユーザーサンプルを割り当てたいパッドを叩いて指定します。
3. [ENTER]を押してボイスカテゴリ選択画面に移動し、[+][-]ボタンで 017 を選択します。

```
◀ Category S1 ▶  
017 UserSample
```

4. [>]ボタンでボイス選択画面に移動し、割り当てたいユーザーサンプルの番号(001-100)を選びます。

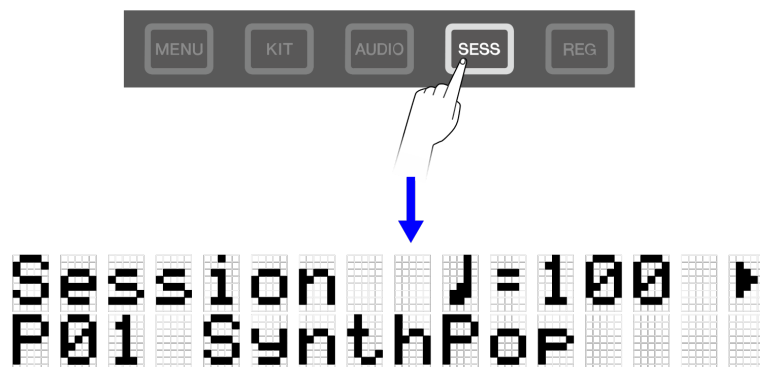
```
◀ Number S1 ▶  
001 MySnare
```

これで指定したパッドにユーザーサンプルが割り当てられました。

5. 必要に応じて、ユーザーキット(U01-U50) に保存します。
詳細は[こちら](#)。

[SESS] セッションクリエイターを使って演奏する

本製品に内蔵されているさまざまな音楽ジャンルのフレーズを伴奏として再生します。各フレーズには、演奏開始時を想定したイントロ、ループ再生のメイン A-D(4種類のバリエーション)、演奏終了時を想定したエンディング、の計6種類の「セッション」で構成され、演奏中に任意のタイミングで切り替えられます。

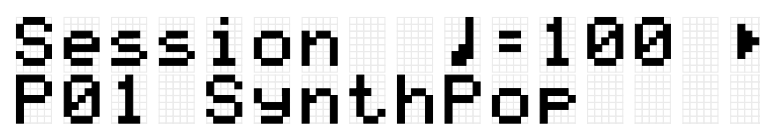


NOTE

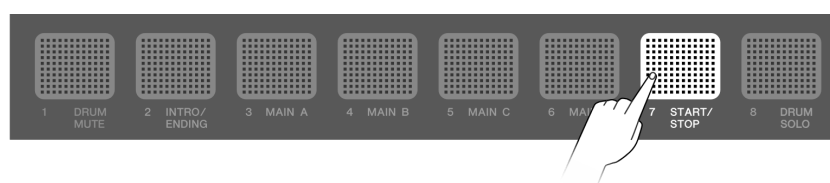
[SESS]ボタンを押すと、前回セッションクリエイターモードだったときの最後の画面が表示されます。その場合は、再度[SESS]ボタンを押すことで、トップ画面 (セッション選択画面) に戻れます。

セッションを選んで演奏する

1. セッションクリエイターモードのトップ画面で、[+]/[-]ボタンを押してセッションを選択します。
セッションリストは[こちら](#)。



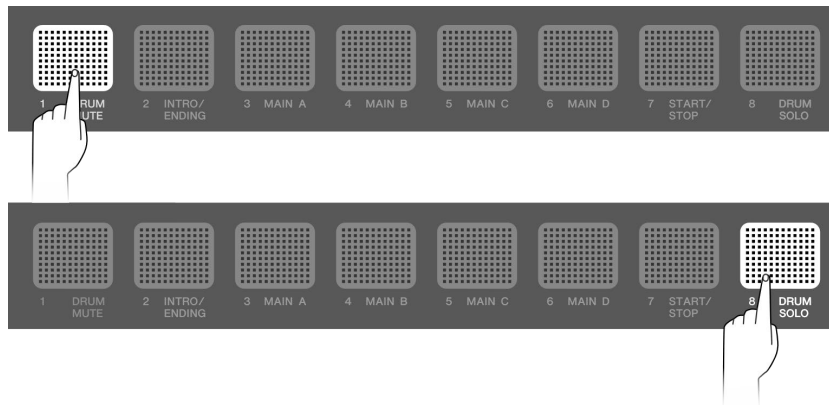
2. RGB スクエアパッドの[7 START/STOP]を叩いて再生を開始します。



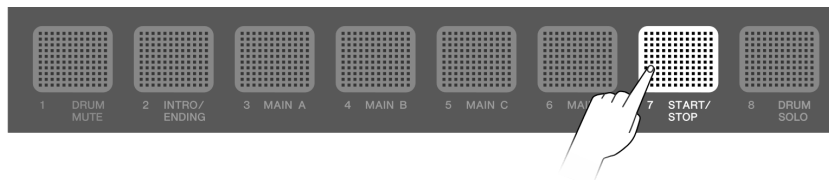
Session 1/8
P01 SynthPop

セッション再生中は画面右上が小節表示になります。分母が現在再生中のセクションの小節数、分子が現在の再生位置としての小節番号です。

3. 必要に応じて、ドラムパートの演奏をミュート(DRUM MUTE)したり、ドラムのみの演奏(DRUM SOLO にしたりします。



4. 再生を停止するには、RGB スクエアパッドの[7 START/STOP]を叩きます。



NOTE

- セッションを構成するパート (ドラム、ベース、ほか 4 パート) は、[\[SESS\]→PartOnOff](#) で個別にオン/オフできます。
- セッションクリエイターモード以外の他のモードに移動しても、セッションの再生は継続します。セッションを停止したい場合は、セッションクリエイターモードに戻って、RGB スクエアパッドの[7 START/STOP]を叩いてください。

セッションリスト

番号	セッション名 (表示)	正式名称	テンポ	キット番号	キット名(表示)
P01	SynthPop	Synth Pop	100	P01	Maple
P02	ElectroPop	Electro Pop	104	P04	HouseRose

P03	RockFast	Rock Fast	182	P14	GaragePunk
P04	HardRock	Hard Rock	130	P21	HardRock
P05	Pop	Pop	165	P12	Birch
P06	PopShuffle	Pop Shuffle	130	P13	Beech
P07	Funk	Funk	115	P18	Funk
P08	R&B	R&B	82	P05	R&B
P09	Blues	Blues	156	P16	Vintage70s
P10	Metal	Metal	210	P20	Metal
P11	House	House	137	P28	HouseMint
P12	HipHop	Hip Hop	96	P09	HipHopGold
P13	Trance	Trance	138	P02	EDM Red
P14	DubStep	Dub Step	150	P06	DubStepSun
P15	Drum`nBass	Drum`n Bass	174	P31	Drum`nBass
P16	Trap	Trap	130	P29	HipHopSilver
P17	Jazz 7/8	Jazz 7/8	116	P18	Funk
P18	JazzyHipHop	Jazzy Hip Hop	91	P09	HipHopGold
P19	Reggae	Reggae	100	P24	Reggae
P20	Latin	Latin	89	P36	T9
P21	Industrial	Industrial	116	P03	DistRock
P22	Bhangra	Bhangra	168	P43	IndianPop
P23	India	India	131	P38	PercsMaster

セクションを切り替える

各セッションは、以下の6種類の「セクション」で構成されており、演奏中に任意のタイミングで切り替えられます。

イントロ

演奏開始時に使うことを想定したセクションで、再生終了後にメインに切り替わります。

メイン A-D

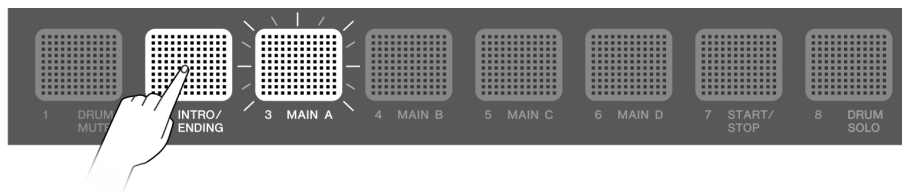
他のセクションへの切替操作をするまで、ループ再生を繰り返すセクションです。

エンディング

演奏終了時に使うことを想定したセクションで、再生終了後にセッション再生は停止します。

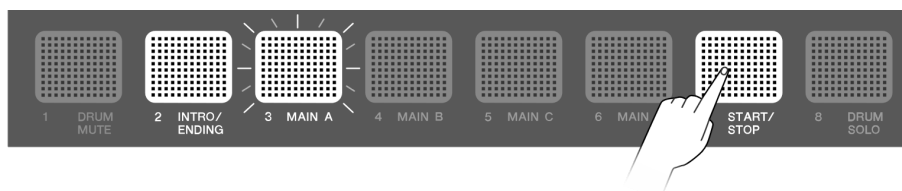
1. 再生したいセクションを設定します。

次図は、イントロから再生を開始して、イントロ再生の終了後にメイン A に切り替わるように設定した例です。RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]が点灯、[3 MAIN A]が点滅しています。



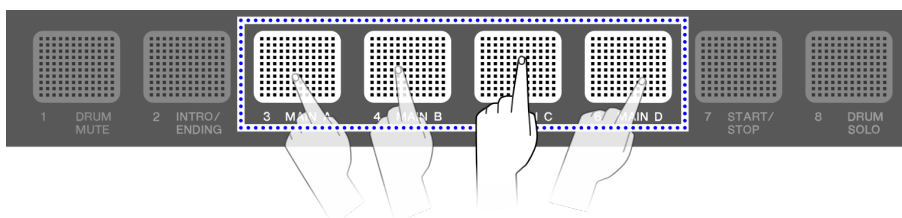
他のメインも同様に設定できます。その場合、該当パッドを叩いたあとに[2 INTRO/ENDING]を叩きます。

2. RGB スクエアパッドの[7 START/STOP]を叩いて、セッションの再生を開始します。



イントロ再生の終了後にメイン A に切り替わります。RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]は消灯し、[3 MAIN A]は点灯に切り替わります。

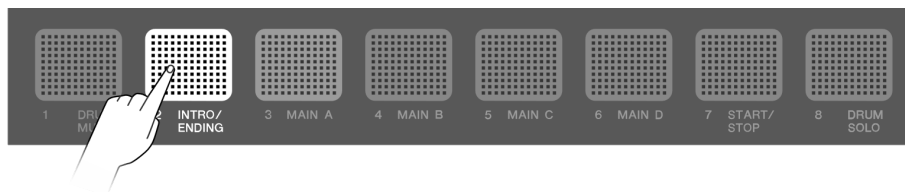
3. メイン A-メイン D を自由に切り替えます。



再生中のセッション以外のパッドを叩いた場合に実際にセッションが切り替わるタイミングについては、いろいろな設定ができます。詳細は[こちら](#)。

再生中のセッションのパッドを叩いた場合は、すぐにそのセッションの頭に戻って再生を続けます。

4. セッション演奏を終了するため、RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]を叩きます。



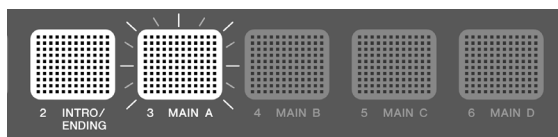
エンディングの再生が終了すると、セッションの再生は停止します。
エンディングの再生中に、別のセッションのパッドを叩いて切り替えることもできます。

セッションの選択状態

停止中

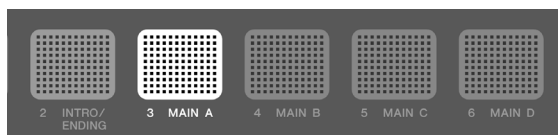
- ・イントロから再生を開始しメインに切り替わる状態 (図はメイン A の例)

RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]が点灯し、待機中のメインの RGB スクエアパッドが点滅している状態です。



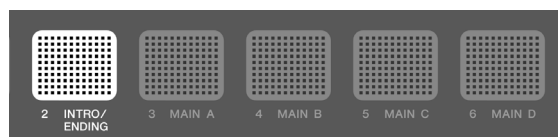
- ・メインから再生を開始する状態(図はメイン A の例)

RGB スクエアパッドの該当セッションだけが点灯している状態です。



- ・エンディングから再生を開始する状態(再生開始してから他セッションを指定可能)

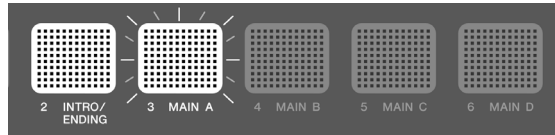
RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]だけが点灯する状態です。イントロから再生を開始しメインに切り替わる状態(「停止中」の1番めの状態)で、RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]を叩くと、この状態になります。



再生中

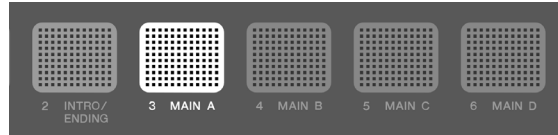
- ・イントロ再生中で、その後メインに切り替わる状態 (図はメイン A の例)

RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]が点灯し、切替先のメインの RGB スクエアパッドが点滅しています。



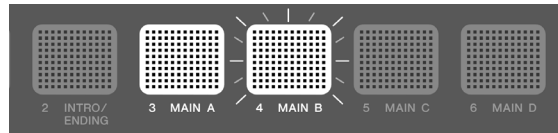
- メイン再生中の状態(図はメイン A の例)

再生中セクションの RGB スクエアパッドだけが点灯しています。



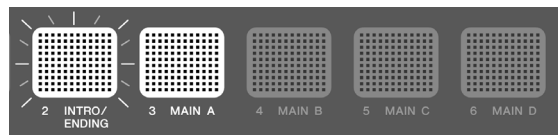
- メイン再生中で、次に別メインに切り替わる状態 (図はメイン A から B に切り替わる例)

再生中のメインの RGB スクエアパッドが点灯し、切替先のセクションの RGB スクエアパッドが点滅しています。セクションが切り替わるタイミングは、[こちら](#)の設定に従います。



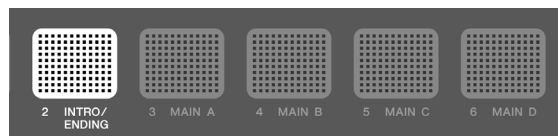
- メイン再生中で、次にエンディングに切り替わる状態 (図はメイン A の例)

再生中のメインの RGB スクエアパッドが点灯し、RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING] が点滅しています。セクションが切り替わるタイミングは、[こちら](#)の設定に従います。



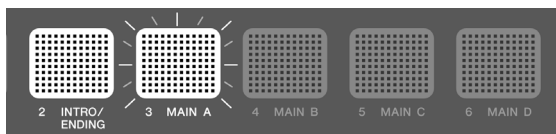
- エンディング再生中で、エンディング終了と同時に再生停止する状態

RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING] だけが点灯しています。



- エンディング再生中で、終了後にメインに切り替わる状態 (図はメイン A に切り替わる例)

RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]が点灯し、切替先のメインの RGB スクエアパッドが点滅しています。



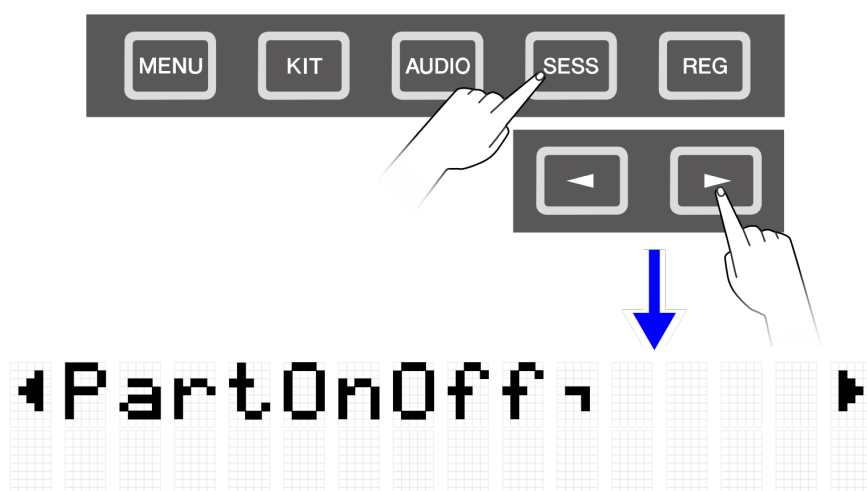
NOTE

再生中/停止中にかかわらず、RGB スクエアパッドの点滅スピードは、現在設定されているテンポに同期しています。

セッション再生時の設定をする

セッションの各パートのオン/オフやセクション切替タイミングなどの設定ができます。ここで説明する各種設定やセクションの選択状態を、演奏中にワンタッチで呼び出したい場合は、[レジストレーションメモリー](#)に登録しておき、[\[REG\]→LoadSetting→Session=](#)「On」に設定してください。

セッション再生時の設定画面に移動するには、セッションクリエイターモード ([SESS]ボタン点灯状態) のトップ画面で[>]ボタンを押します。



ドラム演奏のみのミュート/ソロ

項目(表示)	説明および設定範囲	初期値
DrumMuteSolo	<p>Off</p> <p>「PartOnOff」での設定通りに動作します。</p> <p>Mute</p> <p>「PartOnOff」での設定にかかわらず、ドラムパートをミュートします。ドラムパート以外は「PartOnOff」での設定通りに動作します。</p> <p>Solo</p>	Off

	「PartOnOff」での設定にかかわらず、ドラムパートのみの演奏になります。	
--	---	--

各パートのオン/オフ

項目(表示)	説明および設定範囲/初期値																					
PartOnOff	<p>セッション各パートのオン/オフを設定します。[ENTER]ボタンを押すと各パート表示の階層になるので、[< >]ボタンでパートを選び、それぞれ[+][-]ボタンでオン/オフを設定します。</p> <table border="1" data-bbox="470 627 1157 1198"> <thead> <tr> <th>セッションのパート</th> <th>設定範囲</th> <th>初期値</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Drum</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Bass</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other1</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other2</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other3</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other4</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> </tbody> </table> <p>NOTE Other1-4 に割り当てられるパート(ボイス)はセッションによって異なり、割り当てがない場合もあります。</p>	セッションのパート	設定範囲	初期値	Drum	Off, On	On	Bass	Off, On	On	Other1	Off, On	On	Other2	Off, On	On	Other3	Off, On	On	Other4	Off, On	On
セッションのパート	設定範囲	初期値																				
Drum	Off, On	On																				
Bass	Off, On	On																				
Other1	Off, On	On																				
Other2	Off, On	On																				
Other3	Off, On	On																				
Other4	Off, On	On																				

パッドを叩いてセッションの再生を開始(シンクロスタート)

項目(表示)	説明および設定範囲	初期値
SynchroStart	<p>Off 何も設定されていない状態です。</p> <p>On パッド（セッションクリエイターモード中の RGB スクエアパッドを除く）を叩くと、セッションが再生を開始する状態です。</p>	Off

セクション切替タイミングに関する設定

項目 (表示)	説明および設定範囲	初期値
SectionChange	<p>Section Change Timing の省略表記です。</p> <p>セッション再生中にセクション切替を操作したときに、実際にどのタイミングで次のセクションに切り替わるかを設定します。切替先のセクションに該当する RGB スクエアパッド ([2 INTRO/ENDING]—[6 MAIN D])を叩く回数で動作が以下のようになります。</p> <p>Immediate 1 回叩くとすぐにセクションが切り替わります。</p> <p>Bar&Imm 1 回叩くと再生中の小節の終わりで切り替わり、2 回叩くとすぐに切り替わります。</p> <p>Sec&Imm 1 回叩くと再生中セクションの最終小節の終わりで切り替わり、2 回叩くとすぐに切り替わります。</p> <p>Sec&Bar&Imm 1 回叩くと再生中セクションの最終小節の終わりで切り替わり、2 回叩くと再生中の小節の終わりで切り替わり、3 回叩くとすぐに切り替わります。</p>	Sec&Bar&Imm

セッション切替時の各種設定に関する設定

項目(表示)	説明および設定範囲/初期値															
LockSetting	<p>セッション切替時に、キット/テンポ/セクション/パートの設定を変更するか、維持する(ロックする)かを、個別に設定します。[ENTER]ボタンを押すとロック対象が表示される階層になるので、[< >]ボタンでロック対象を選び、それぞれ[+]/[-]ボタンで設定します。</p> <table border="1" data-bbox="411 1608 1364 2016"> <thead> <tr> <th>ロック対象(表示)</th> <th>設定範囲</th> <th>初期値</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kit</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>PartOnOff</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> </tbody> </table>	ロック対象(表示)	設定範囲	初期値	Kit	Reset, Hold, Lock	Reset	Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset	Section	Reset, Hold, Lock	Reset	PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset
ロック対象(表示)	設定範囲	初期値														
Kit	Reset, Hold, Lock	Reset														
Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset														
Section	Reset, Hold, Lock	Reset														
PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset														

ロック対象	
Kit	キットの選択状態。詳細は こちら 。
Tempo	テンポ。詳細は こちら 。
Section	セクションの選択状態。詳細は こちら 。
PartOnOff	「 DrumMuteSolo 」や「 PartOnOff 」で設定された各パートのオン/オフ状態。
設定範囲	
Reset	再生中/停止中にかかわらず、セッションごとに設定された値(Kit、Tempo)または初期値(Section=メイン A、PartOnOff=全パートオン)に変更します。
Hold	再生中のみ、セッション切替時の設定が維持されます。
Lock	再生中/停止中にかかわらずセッション切替時の設定が維持されます。

A1/A8 パッドを操作したときの機能に関する設定

セッションクリエイターモードでパッド A1 やパッド A8 を操作したときの機能に関する設定です。以下の 2 項目で構成されています。

- [SESS]→PadSetting→NoteFunc (ノートオン時の機能) ⇒詳細は[こちら](#)
- [SESS]→PadSetting→ATFunc (アフタータッチ時の機能) ⇒詳細は[こちら](#)

[REG] レジストレーションメモリー

さまざまな設定を一括でボタンに登録しておいて、いつでもワンタッチで呼び出せます。これをレジストレーションメモリー機能といいます。登録した設定は、4つのボタンを1つにまとめたレジストレーションメモリーバンクとして保存できます。



プリセット 5 バンク (P01-P05)
ユーザー 50 バンク (U01-U50)

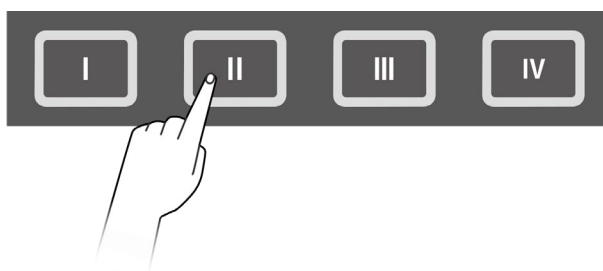
レジストレーションメモリーボタンの点灯状態

[I]-[IV]ボタンは、以下のとおりランプの状態が設定の登録状況を示しています。

- ・消灯：設定が登録されていないボタンです。
- ・青点灯：設定が登録されているボタンです。
- ・赤点灯：設定が登録されており、かつ最後に登録/呼び出しされたボタンです。
- ・一時的な赤点滅：設定の登録を完了した直後のボタンです。

現在の設定をレジストレーションメモリーに登録する

1. [I]-[IV]のいずれかを、ディスプレイに登録完了の表示が出るまで、長く押し続けます。



現在の設定が登録されると、押したボタンが赤色で短く点滅したあと、赤く点灯した状態になります。また、レジストレーションメモリーバンクモードのトップ画面では、レジストレーションメモリーバンク番号の右隣に[E]マークが表示されます。

```
Regist J=100 E
P010KitIdea
```

ご注意

- 設定登録済みのレジストレーションメモリーは、別のレジストレーションメモリーバンクを選択することで消去されます。消去したくない場合はレジストレーションメモリーバンクに保存します。

ユーザーレジストレーションメモリーバンクに保存する

[I]-[IV]のレジストレーションメモリーをまとめて1つのバンクとして保存できます。

1. レジストレーションメモリーバンクモードのトップ画面で[ENTER]ボタンを押します。

```
Save to
U01 User
```

2. [+][-]ボタンで、保存先のバンク番号(U01-U50)を選択します。

```
Save to
U01 User
```

3. [ENTER]ボタンを押すと、バンク名編集画面になり、バンク名の左端にカーソルが表示されます。

```
Name
U01 KitIdea
↑
```

4. レジストレーションメモリーバンクの名称を編集します。

[<][>]ボタンでカーソルを移動させ、[+][-]ボタンでカーソル位置の文字を選択します。この作業を繰り返すことで名称を仕上げます。詳細は[こちら](#)。

```
└ Name
U01 KitIdea_
```



5. バンク名の編集後に[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)実行前の確認画面になります。

```
└ Save?
U01 KitIdea2
```

ここで[EXIT]ボタンを押すと、本操作から抜けることができます。

6. 再度[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)が実行されます。

```
[ Saving... ]
      ↓
[ Completed ]
```

「Saving...」が表示されたあと、しばらくして「Completed」が表示されたら、保存は終了です。

NOTE

- ・ユーザーレジストレーションメモリーバンク (U01-U50) は、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存できます。詳細は、[\[MENU\]→File](#) の説明をご参照ください。
- ・ユーザーレジストレーションメモリーバンクに保存していなくても、現在選択中のレジストレーションメモリーバンクの編集した状態は電源を切っても維持されます。電源を切っても設定が維持される項目については[こちら](#)。

レジストレーションメモリーを呼び出す

1. [REG]ボタンを押して、レジストレーションメモリーバンクモードに入ります。



Regist J = 100 ▶
P01 KitIdea

NOTE

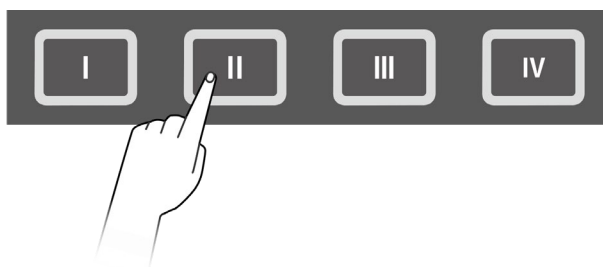
[REG]ボタンを押してもレジストレーションメモリーバンクモードのトップ画面(バンク選択画面)が表示されない場合は、再度[REG]ボタンを押してトップ画面に移動します。

2. [+]ボタンで、レジストレーションメモリーバンクを選択します。

Regist J = 100 ▶
P02 PadIdea

本製品に搭載されているプリセットのレジストレーションメモリーバンクの概要は、[レジストレーションメモリーバンクリスト](#)をご参照ください。

3. [I]-[IV]のどれかを短く押すと、登録されていた設定が呼び出されます。



ご注意

• [I]-[IV]ボタンを長く押し続け不要、ご注意ください。[I]-[IV]ボタンを長く押し続けると、現在の設定が上書きで登録されます。

レジストレーションメモリーバンクリスト

番号	バンク名	メモリー	説明
P01	KitIdea	I	プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、 [KIT]→KitEdit→ReverbType = 「06 Hall」を効果させた設定です。

		II	プリセットキット「P32 BeatBoxPine」が選択された状態で、 [KIT]→KitEdit→VariationType = 「19 DynFlanger」を効果させた設定です。
		III	プリセットキット「P05 R&B」が選択された状態で、 [KIT]→KitEdit→VariationType = 「10 TempoDelay2 D」を効果させた設定です。
		IV	プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、 [KIT]→VoiceEdit→Tuning と [KIT]→VoiceEdit→Decay が効果的に設定されています。前者は、ドラムのチューニング変更やシンバルの直径変更を再現しています。後者は、主にドラムミュートやハイハットシンバルのハーフオープンを再現しています。
P02	PadIdea	I	<p>プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、ノートリピート、リンク、ベロシティーリミットが効果的に設定されています。</p> <p>パッドの S1 と A4 を同じリンクグループ([KIT]→PadEdit→LinkGroup)に設定し、両者のベロシティーリミット([KIT]→PadEdit→VelLow と [KIT]→PadEdit→VelHigh)の範囲を分けることで、いずれのパッドを叩いても、強打のときだけ Snare Open Rim (A4 に割り当てられたボイス) が鳴ります。</p> <p>また、RGB スクエアパッドの A1-A3 を同じリンクグループに設定し、3 者で違うノートリピートレート([KIT]→PadEdit→NoteRepRat)を設定することで、スネアドラムの装飾音表現を可能としています。</p>
		II	<p>プリセットキット「P05 R&B」が選択された状態で、ノートリピート、ホールドモード、チョークが効果的に設定されています。</p> <p>RGB スクエアパッドの A1-A8 を叩き分けることで、Hi-hat Close のノートリピートレート([KIT]→PadEdit→NoteRepRat)を変化させることができます。</p> <p>さらにパッドの K、S1、S2、R1、R2、M1、M2 を組み合わせることで様々なビートを組むことができます。</p>
		III	<p>プリセットキット「P47 SE&VocalEast」が選択された状態で、パッドを叩いたときの機能 ([KIT]→PadEdit→NoteFunc) が効果的に設定されています。</p> <p>RGB スクエアパッドの A1 で発音中のすべての音を消音 (AllSoundOff)でき、A2 でキットの音を自然に消音 (KitChoke)できます。</p>

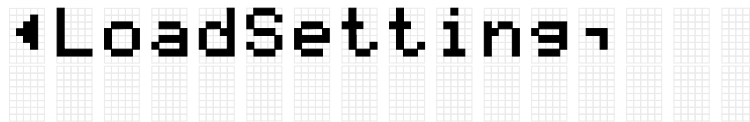
		IV	プリセットキット「P25 EDM Yellow」が選択された状態で、パッドを押し込んだときの機能 ([KIT]→PadEdit→ATFunc) が効果的に設定されています。RGB スクエアパッドの A1-A4 を押しながら A5-A8 を押すことで、ノートリピートで様々な表現ができます。
P03	TriggerIdea	I	プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、プリセットトリガー「P01 Normal Tx」を調整した設定です。 パッド K のみ ベロシティーカーブ を「Loud2」にすることで、ビート演奏が安定しやすくなります。また RGB スクエアパッドの A2、A3、A5、A7 の [MENU]→Trigger→Note→VelFixVal を 110 に設定することで、ベロシティーを固定しています。
		II	プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、プリセットトリガー「P01 Normal Tx」を調整した設定です。 パッド S2 の [MENU]→Trigger→Note→VelMax と [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATMax を小さくすることで、スネアドラムのゴーストノートを容易にしています。
		III	プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、プリセットトリガー「P01 Normal Tx」を調整した設定です。 [MENU]→Trigger→A/D Gain の値を大きくするほど、小さい力で大きい出力を得られます。
		IV	プリセットキット「P01 Maple」が選択された状態で、プリセットトリガー「P01 Normal Tx」を調整した設定です。 全パッドを同じスネア音色に設定し、 [MENU]→Trigger→Note→VelCurve および [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATCurve をパッド毎に異なるカーブを設定しています。カーブ間の違いを比較してみてください。
P04	KitList	I	本バンクでは、演奏中に使いたいキットをワンタッチで呼び出せることを想定しています。[I]から順に、以下のキットが登録されています。 <ul style="list-style-type: none"> • P01 Maple • P10 ModernJazz • P14 GaragePunk • P16 Vintage70s
		II	
		III	
		IV	
P05	Empty	I	空のデータで、ボタンは消灯しています。

		II	
		III	
		IV	

呼び出す(ロードする)項目を選択する

レジストレーションメモリーボタンを短く押したときに、呼び出す(ロードする)項目を選択できます。

1. レジストレーションメモリーバンクモードのトップ画面で[>]ボタンを押して、「LoadSetting」を選択します。



2. [ENTER]ボタンを押して、項目ごとの設定画面に入ります。



3. [<|>]ボタンで項目を選択し、オン/オフを切り替えます。
設定項目は以下の8つに分類されています。

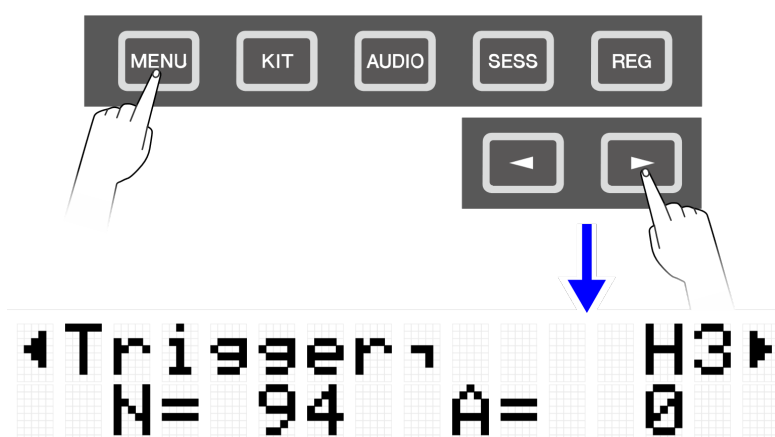
項目(表示)	説明	初期値
Kit	キットモードでの設定。詳細は こちら 。	On
Audio	オーディオモードでの設定。詳細は こちら 。	Off
Session	セッションクリエイターモードでの設定 (セクション選択状態を含む)。詳細は こちら 。	Off
Mixer	[MENU]→Mixer での設定	Off
Click	[MENU]→Click での設定	Off
Trigger	[MENU]→Trigger での設定	On
Utility	[MENU]→Utility での設定	Off
Tempo	テンポ設定。詳細は こちら 。	On

[MENU] トリガー(パッドの演奏感)

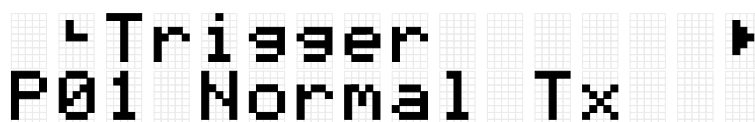
感覚に合う演奏感が得られるように、用意されている複数の設定の中から好みの設定を選びます。本製品では、この設定を「トリガー」と呼び、MIDI 送受信の設定なども含まれます。本製品にはプリセットで 12 個のトリガーが準備されています。また、設定を編集してユーザートリガーとして 50 個まで保存できます。

トリガーを選択する

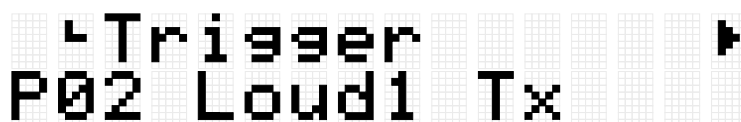
1. メニューモードのトップ画面から[>]ボタンで、トリガー画面に移動します。



2. [ENTER]ボタンを押して、トリガー選択画面に移動します。



3. [+] [-]ボタンでトリガーを選択します。



トリガーリスト

番号	トリガー名(表示)	説明
P01	Normal Tx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Normal」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note 」が、GM(General MIDI) Drum Map を基本として設定されています。この設定は、本製品から MIDI を送信して外部音源などをコントロールするこ

		とを想定しています。
P02	Loud1 Tx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Loud1」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が、GM(General MIDI) Drum Map を基本として設定されています。この設定は、本製品から MIDI を送信して外部音源などをコントロールすることを想定しています。
P03	Loud2 Tx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Loud2」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が、GM(General MIDI) Drum Map を基本として設定されています。この設定は、本製品から MIDI を送信して外部音源などをコントロールすることを想定しています。
P04	Hard1 Tx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Hard1」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が、GM(General MIDI) Drum Map を基本として設定されています。この設定は、本製品から MIDI を送信して外部音源などをコントロールすることを想定しています。
P05	Hard2Tx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Hard2」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が、GM(General MIDI) Drum Map を基本として設定されています。この設定は、本製品から MIDI を送信して外部音源などをコントロールすることを想定しています。
P06	Fixed Tx	全パッドの「 VelFixVal 」と「 ATFixVal 」が「127」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が、GM(General MIDI) Drum Map を基本として設定されています。この設定は、本製品から MIDI を送信して外部音源などをコントロールすることを想定しています。
P07	Normal Rx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Normal」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が連番になるよう設定されています。この設定は、外部から MIDI を受信して本製品の音源がコントロールされることを想定しています。
P08	Loud1 Rx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Loud1」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が連番になるよう設定されています。この設定は、外部から MIDI を受信して本製品の音源がコントロールされることを想定しています。
P09	Loud2 Rx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Loud2」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が連番になるよう設定されています。この設定は、外部から MIDI を受信して本製品の音源がコントロールされることを想定しています。
P10	Hard1 Rx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Hard1」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が連番になるよう設定されています。この設定は、外部から MIDI を受信して本製品の音源がコントロールされることを想定しています。
P11	Hard2 Rx	全パッドの「 VelCurve 」と「 ATCurve 」が「Hard2」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note」が連番になるよう設

		定されています。この設定は、外部から MIDI を受信して本製品の音源がコントロールされることを想定しています。
P12	Fixed Rx	全パッドの「 VelFixVal 」と「 ATFixVal 」が「127」に設定されています。また、全パッドの「 MIDI Note 」が連番になるよう設定されています。この設定は、外部から MIDI を受信して本製品の音源がコントロールされることを想定しています。

さらに細かく調整したい場合は、パッド別に設定を変更できます。設定変更後は、ユーザートリガーとして保存できます。詳細は[こちら](#)。

基本手順（トリガーを編集～保存するまでの流れ）

1. [+][-]ボタンで、トリガーを選択します。

Trigger
P01 Normal Tx

2. [<[>]ボタンで設定項目を選択し、設定変更したいパッドを叩き、指定パッドの番号をディスプレイ右上に表示させてから、[+][-]ボタンで設定を変更します。

MIDI CH C1
10

設定項目については、[MIDI 関連設定](#)、[ノート/アフタータッチ共通設定](#)、[ノート関連設定](#)、[アフタータッチ関連設定](#)をそれぞれご参照ください。

3. [<]ボタンでトリガー選択画面に戻り、[ENTER]ボタンを押してユーザートリガー保存画面に移動します。

Save to
U01 User

4. [+]ボタンで、保存先のトリガー番号(U01-U50)を選択します。

```
┌ Save to
U01 User
```

5. [ENTER]ボタンを押すと、トリガー名の編集画面になり、トリガー名の左端にカーソルが表示されます。

```
┌ Name
U01 Normal Tx
```



6. トリガー名を編集します。

[<]>ボタンでカーソルを移動させ、[+]ボタンでカーソル位置の文字を選択します。この作業を繰り返すことで名称を仕上げます。詳細は[こちら](#)。

```
┌ Name
U01 Normal_Tx
```



7. トリガー名の編集後に[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)実行前の確認画面になります。

```
┌ Save?
U01 Normal Tx 2
```

ここで[EXIT]ボタンを押すと、本操作から抜けることができます。

8. 再度[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)が実行されます。

```
[ Saving... ]
      ↓
[ Completed ]
```

「Saving...」が表示されたあと、しばらくして「Completed」が表示されたら、保存は終了です。

NOTE

- ・ユーザートリガー (U01-U50) は、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存できます。詳細は、[\[MENU\]→File](#) の説明をご参照ください。
- ・ユーザートリガーに保存していなくても、現在選択中のトリガーの編集した状態は電源を切っても維持されます。電源を切っても設定が維持される項目については[こちら](#)。

MIDI 関連設定

「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。



パッドが MIDI 送受信する際の MIDI メッセージに関連する設定ができます。初期値は各トリガーにより固有の値が設定されています。

項目(表示)	説明	設定範囲
MIDICH	MIDI Channel の省略表記です。 指定パッドが MIDI 送受信する際の、MIDI チャンネルを設定します。	1-16
MIDINote	MIDI Note Number の省略表記です。 指定パッドが MIDI 送受信する際の、MIDI ノートナンバーを設定します。	1(C#-2)-127(G8)
MIDIRcvPad	MIDI Receive Pad の省略表記です。 指定パッドの MIDI ノートナンバーおよび MIDI チャンネルの MIDI メッセージを受信したときに、指定パッドを操作したとみなす(On)/みなさない(Off)を設定します。	Off, On

ノート/アフタータッチ共通設定

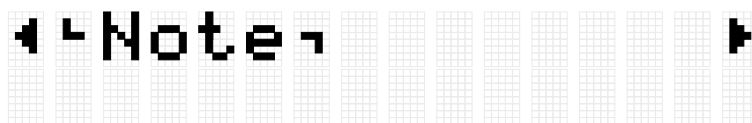
「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。初期値は各トリガーにより固有の値が設定されています。

項目(表示)	説明	設定範囲
--------	----	------

ADGain	A/D Gain の省略表記です。 指定パッドを操作したときの強さをベロシティーやアフタータッチに変換する前に増幅する量を選びます。パッドを強く演奏したときにベロシティーやアフタータッチが最大になるように調整すると、ダイナミックレンジを広く確保できます。	0-127
---------------	--	-------

ノート関連設定

「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。



パッド操作時のノートに関連する設定ができます。初期値は各トリガーにより固有の値が設定されています。

項目(表示)	説明	設定範囲
NoteOut	Note Output の省略表記です。 指定パッドのノート出力のオン/オフを選びます。	Off, On
VelFixVal	Velocity Fixed Value の省略表記です。 指定パッドのベロシティーを固定する (1-127)か、しないか(Off) を設定します。1-127 のいずれかを選ぶと、パッドを叩いた強さにかかわらず選択した値がベロシティーになります。Off にすると、ベロシティーはパッドを叩いた強さに応じた値になります。叩いた強さとベロシティーの関係については、「VelCurve」(次項目)によって決まります。	Off, 1-127
VelCurve	Velocity Curve の省略表記です。 指定パッドの ベロシティーカーブ を選択します。	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fixed1-5, Spline11-15, Spline21-25, Offset1-5
VelMin	Velocity Minimum の省略表記です。 指定パッドのベロシティーの下限値を設定します。パッドを叩いたときのベロシティーがここでの設定値を下回った場合、ここでの設定値がベロシティーになります。	0-127
VelMax	Velocity Maximum の省略表記です。 指定パッドのベロシティーの上限値を設定します。パッドを叩いたときのベロシティーがここでの設定値を上回	0-127

	った場合、ここでの設定値がベロシティになります。	
--	--------------------------	--

アフタータッチ関連設定

「[基本手順](#)」の手順 2 に該当する詳細説明です。

After Touch

パッド操作時のアフタータッチに関連する設定ができます。初期値は各トリガーにより固有の値が設定されています。

項目(表示)	説明	設定範囲
ATOut	After Touch Output の省略表記です。 指定パッドのアフタータッチ出力のオン/オフを選びます。	Off, On
ATType	After Touch Type の省略表記です。 指定パッドのアフタータッチ出力の種類を、チャンネルアフタータッチとするかポリフォニックアフタータッチとするか、を選びます。	Channel, Poly
ATPriority	After Touch Priority の省略表記です。 指定パッドのアフタータッチ出力中に指定パッドを叩いたとき、叩いたパッドのノートを出力するか(Low)/しないか(High)を選びます。	Low, High
ATFixVal	After Touch Fixed Value の省略表記です。 指定パッドのアフタータッチを固定する (1-127)か、しないか (Off) を設定します。1-127 のいずれかを選ぶと、パッドを押し込んだ強さにかかわらず選択した値がアフタータッチになります。Off にすると、アフタータッチはパッドを押し込んだ強さに応じた値になります。押し込んだ強さとアフタータッチの関係については、「ATCurve」(次項目) によって決まります。	Off, 1-127
ATCurve	After Touch Curve の省略表記です。 指定パッドの アフタータッチカーブ を選択します。	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fixed1-5, Spline11-15, Spline21-25, Offset1-5
ATMin	After Touch Minimum の省略表記です。 指定パッドのアフタータッチの下限値を設定します。パッドを押し込んだときのアフタータッチがここでの設定値を下回った	1-127

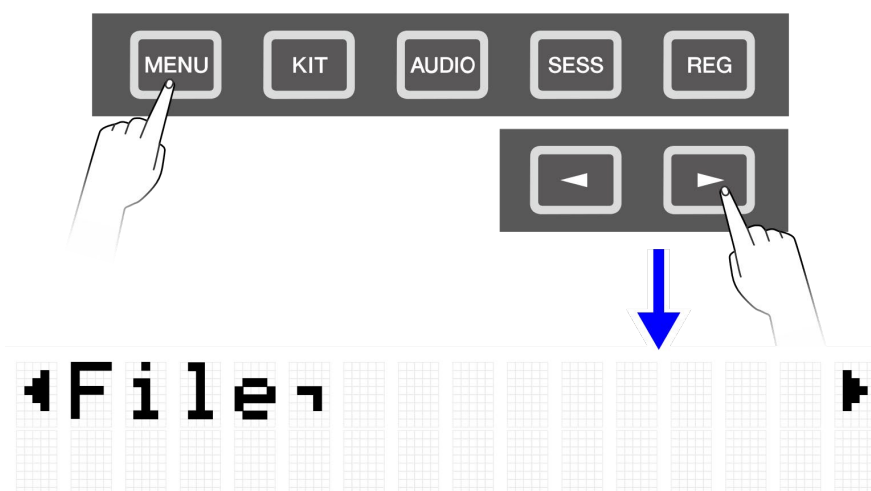
	場合、ここでの設定値がアフタータッチになります。	
ATMax	<p>After Touch Maximum の省略表記です。</p> <p>指定パッドのアフタータッチの上限値を設定します。パッドを押し込んだときのアフタータッチがここでの設定値を上回った場合、ここでの設定値がアフタータッチになります。</p>	1-127

[MENU] ファイル管理

本製品に保存されたデータは、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにファイルとして保存したり、保存したファイルから製品本体に読み込んだりできます。

NOTE

- 本製品では、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルのみ認識できます。



ファイル管理の対象データ

本製品で扱うファイルには以下の種類があり、対象データを1つのファイルとしてUSBフラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存します。

対象データ(表示)	説明
All	バックアップ対象の全設定
OneKit	任意のユーザーキット
AllKit	すべてのユーザーキット(U01-U50)
OneTrigger	任意のユーザートリガー
AllTrigger	すべてのユーザートリガー(U01-U50)
OneRegist	One Registration Memory Bank の省略表記 任意のユーザーレジストレーションメモリーバンク
AllRegist	All Registration Memory Banks の省略表記 すべてのユーザーレジストレーションメモリーバンク(U01-U50)
OneSample	One User Sample の省略表記 USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにある任意のオーディオファイル(WAV または AIFF)、および製品本体上のユーザーサンプル用メモリーにある任意のユーザーサンプル

AllSample	All User Samples の省略表記 USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにある全オーディオファイル(WAV または AIFF)、および製品本体上のユーザーサンプル用メモリーにある全ユーザーサンプル(001-100)
------------------	---

ファイル管理機能

機能(表示)	説明
Save	<p>製品本体のデータを、USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに、ファイルとして保存する(セーブする)機能です。操作手順はこちら。対象データとしてユーザーサンプル (OneSample または AllSample) を選択した場合は表示されません。</p> <p>NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> データとして「OneKit」を保存する場合、保存するユーザーキットで設定されているユーザーサンプルも一緒に保存されます。データとして「AllKit」を保存する場合、全ユーザーサンプル(001-100)も空の番号含め一緒に保存されます。
Load	<p>USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルから、データを製品本体に読み込みます。操作手順はこちら。対象データとしてユーザーサンプル (OneSample または AllSample) を選択した場合のみ、操作手順はこちら。</p> <p>NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> 「OneKit」のファイルをロードする場合、ロードするユーザーキットで設定されているユーザーサンプルも一緒にロードされます。「AllKit」のファイルをロードする場合、全ユーザーサンプル(001-100)も空の番号含め一緒にロードされます。 「OneKit」のファイルをロードすると、製品本体上のユーザーサンプル用メモリーの容量不足などが原因でユーザーサンプルのロードに失敗することがあります。その場合、ロードに失敗したユーザーサンプルが設定されているパッドのボイスはカテゴリ=017、ナンバー=001 に設定されます。
Rename	USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルの名称を編集します。操作手順は こちら 。
Delete	USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルを削除します。操作手順は こちら 。
DeleteIntMem	<p>Delete Internal Memory の省略表記です。</p> <p>製品本体上のユーザーサンプル用メモリーに取り込んだユーザーサンプルを削除する機能です。対象データとしてユーザーサンプル (OneSample または AllSample) を選択した場合のみ画面に表示される機能です。操作手順はこちら。</p>

本製品が認識できるファイル数

USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイル群のうち、本製品が認識できるのは、各拡張子につき最大 500 ファイルまでです。このファイル数を超えると、ディスプレイ上に「USB Device List Full」と表示されるので、新しい USB フラッシュメモリーを使用するか、不要なファイルを消去または USB フラッシュメモリーのルートディレクトリー以外の場所に移動してください。

NOTE

本機能の操作を進めていく途中で、操作をキャンセルしたくなった場合は[EXIT]ボタンを押してください。

USB フラッシュメモリーに保存する(セーブする)

「All」で始まるデータを保存する

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。



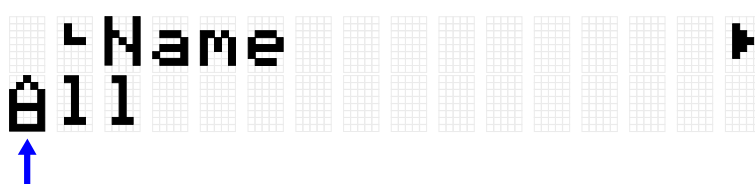
2. [<|>]ボタンでデータを選択します。

ここでは「All」で始まるデータとして、「All」「AllKit」「AllTrigger」「AllRegist」のいずれかを選択するものとします。

3. [ENTER]ボタンを押すと、保存画面が表示されます。



4. 再度[ENTER]ボタンを押すと、ファイル名の編集画面になり、データ表示の左端にカーソルが表示されます。



5. 必要に応じて、保存時のファイル名を編集します。

[<]>ボタンでカーソルを移動させ、[+][-]ボタンでカーソル位置の文字を選択します。
この作業を繰り返すことでファイル名を仕上げます。詳細は[こちら](#)。

```
┌ Name ───────────────────────────────────┐
All_
  ↑
```

6. ファイル名の編集終了後に[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)実行前の確認画面になります。

```
┌ Save? ───────────────────────────────────┐
All
```

7. 再度[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)が実行されます。

USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに同じ名称のファイルがあれば、上書きしてもよいかの確認メッセージ「Overwrite?」が表示されます。問題なければ再度[ENTER]ボタンを押し、セーブを実行します。

```
[ Saving... ]
  51%
  ↓
[ Completed ]
```

「Complete」が表示されたら、セーブ(保存)は終了です。

「One」で始まるデータを保存する

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。

```
┌ All ───────────────────────────────────┐
```

2. [<]>ボタンでデータを選択します。

ここでは「One」で始まるデータとして、「OneKit」「OneTrigger」「OneRegist」のいずれかを選択するものとします。

3. [ENTER]ボタンを押すと、保存画面が表示されます。

```
└ Save
U01 User
```

4. [+][-]ボタンで、保存したいデータの番号を選択します。

```
└ Save
U02 EDM Red User
```

5. [ENTER]ボタンを押すと、ファイル名の編集画面になり、ファイル名の左端にカーソルが表示されます。

```
└ Name
EDM Red User
```

↑

6. 保存時のファイル名を編集します。

[<]>ボタンでカーソルを移動させ、[+] [-]ボタンでカーソル位置の文字を選択します。この作業を繰り返すことでファイル名を仕上げます。詳細は[こちら](#)。

```
└ Name
EDM_Red User
```

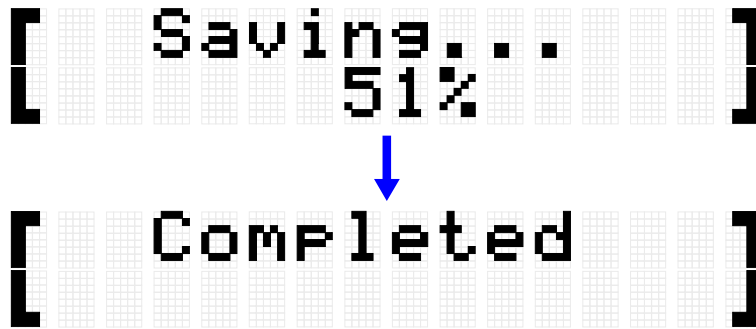
↑

7. [ENTER]ボタンを押すと、確認メッセージが表示されます。

```
└ Save?
All
```

8. 再度[ENTER]ボタンを押すと、セーブ(保存)が実行されます。

USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに同じ名称のファイルがあれば、上書きしてもよいかの確認メッセージ「Overwrite?」が表示されます。問題なければ再度[ENTER]ボタンを押し、セーブを実行します。



「Complete」が表示されたら、セーブ(保存)は終了です。

USB フラッシュメモリーから読み込む(ロードする)

製品本体から USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存した(セーブした)ファイルを、製品本体に読み込む(ロードする) 操作を説明します。

NOTE

- ・この説明での対象データは、キット、トリガー、レジストレーションメモリーバンクです。対象データとしてユーザーサンプル (「OneSample」または「AllSample」) を選択した場合の操作手順は[こちら](#)。

「All」で始まるデータを読み込む

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。



2. [<[>]ボタンでデータを選択します。

ここでは「All」で始まるデータとして、「All」「AllKit」「AllTrigger」「AllRegist」のいずれかを選択するものとします。

3. [ENTER]ボタンで「Save」が表示されたら、 [<[>]ボタンで「Load」を選択します。



ロードの対象となるファイルが USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されていない場合は「No File」が表示されます。

4. [+][-]ボタンで、ロードしたいファイルを選択します。

```
└ Load
A112
```

5. [ENTER]ボタンを押すと、ロード実行の確認画面になります。

```
└ Load?
A112
```

6. 再度[ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。

```
[ Loading... ]
  51%
  ↓
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたらロードは終了です。

「One」で始まるデータを読み込む

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。

```
└ A11 ┘
```

2. [<[>]ボタンでデータを選択します。

ここでは「One」で始まるデータとして、「OneKit」「OneTrigger」「OneRegist」のいずれかを選択するものとします。

3. [ENTER]ボタンで「Save」が表示されたら、<[>]ボタンで「Load」を選択します。

```
└ Load
User
```

ロードの対象となるファイルが USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されていない場合は「No File」が表示されます。

4. [+][-]ボタンで、ロードしたいファイルを選択します。

```
└ Load
User2
```

5. [ENTER]ボタンで「Load to」が表示されたら、[+][-]ボタンでロード先のユーザーデータの番号(U01-U50)を選択します。

```
└ Load to
U01 User
```

6. [ENTER]ボタンを押すと、ロード実行の確認画面になります。

```
└ Load?
User2
```

7. 再度[ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。

```
[ Loading... ]
  51%
  ↓
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたらロードは終了です。

ファイル名を編集する(リネームする)

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。

```
└ All
```

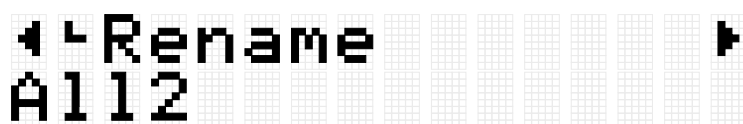
2. [<]>ボタンでデータを選択します。
3. [ENTER]ボタンで「Save」が表示されたら、[<]>ボタンで「Rename」を選択します。



A screenshot of a file menu. The menu is displayed on a grid background. The first line shows a left-pointing arrow followed by the text 'Rename'. The second line shows the text 'All'. A right-pointing arrow is at the end of the first line.

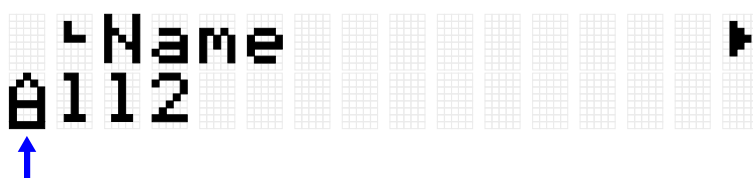
リネームの対象となるファイルが USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されていない場合は「No File」が表示されます。

4. [+>]ボタンでリネームしたいファイルを選択します。



A screenshot of a file menu. The menu is displayed on a grid background. The first line shows a left-pointing arrow followed by the text 'Rename'. The second line shows the text 'All12'. A right-pointing arrow is at the end of the first line.

5. [ENTER]ボタンを押すと、ファイル名編集画面になり、ファイル名の左端にカーソル(次図の矢印)が表示されます。



A screenshot of a file name edit screen. The screen shows a grid with the text 'Name' on the first line and 'All12' on the second line. A blue arrow points upwards to the first character 'A' of 'All12'. A right-pointing arrow is at the end of the first line.

6. ファイル名を編集します。

[<]>ボタンでカーソル(次図の矢印)を移動させ、[+>]ボタンでカーソル位置の文字を選択します。この作業を繰り返すことで名称を仕上げます。詳細は[こちら](#)。



A screenshot of a file name edit screen. The screen shows a grid with the text 'Name' on the first line and 'All12_' on the second line. A blue arrow points upwards to the underscore character at the end of 'All12'. A right-pointing arrow is at the end of the first line.

7. [ENTER]ボタンを押すとリネーム実行の確認画面になります。



A screenshot of a rename confirmation screen. The screen shows a grid with the text 'Rename?' on the first line and 'All12' on the second line. A right-pointing arrow is at the end of the first line.

8. 再度[ENTER]ボタンを押すとリネームが実行されます。

USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに同じ名称のファイルがあれば、上

書きしてもよいかの確認メッセージ「Overwrite?」が表示されます。問題なければ再度[ENTER]ボタンを押し、リネームを実行します。

```
[  Checking..  ]
      ↓
[  Completed  ]
```

「Completed」が表示されたらロードは終了です。

ファイルを削除する(デリートする)

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。

```
┌ All ──▶
```

2. [<]>ボタンでデータを選択します。

3. [ENTER]ボタンで「Save」が表示されたら、[<]>ボタンで「Delete」を選択します。

```
┌ Delete ──▶
All
```

デリートの対象となるファイルが USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されていない場合は「No File」が表示されます。

4. [+][-]ボタンでデリートしたいファイルを選択します。

```
┌ Delete ──▶
All2
```

5. [ENTER]ボタンを押すと、デリート実行の確認画面になります。

```
┌ Delete? ──▶
All2
```

6. 再度[ENTER]ボタンを押して、デリートを実行します。

```
[ Deletina.. ]
      ↓
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたら、デリートは終了です。

製品本体上のユーザーサンプルを削除する

USB フラッシュメモリーではなく製品本体上のユーザーサンプル用メモリーに取り込まれたユーザーサンプル (ボイスカテゴリ-017 の 001-100)を削除します。

すべてのユーザーサンプルを削除する

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。

```
┌ All ─┘
```

2. [<]>ボタンで、「AllSample」を選択します。

```
└ AllSample ─┘
```

3. [ENTER]ボタンを押して「Load」が表示されたら、[<]>ボタンで「DeleteIntMem」を選択します。

```
└ DeleteIntMem
AllSample
```

4. [ENTER]ボタンを押すと、デリート実行の確認メッセージが表示されます。

```
┌Delete?
AllSample
```

5. 再度[ENTER]ボタンを押すと、デリートが実行されます。

```
[ Deletina.. ]
      ↓
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたら、デリートは終了です。

任意のユーザーサンプルを削除する

1. [MENU]→File 画面で[ENTER]ボタンを押し、データ選択画面に移動します。

```
┌All┐
```

2. [<]>ボタンで、「OneSample」を選択します。

```
┆┌OneSample┐
```

3. [ENTER]ボタンを押して「Load」が表示されたら、[<]>ボタンで「DeleteIntMem」を選択します。

```
┆┌DeleteIntMem
001 MySnare
```

4. [+][-]ボタンで、削除(デリート)したいユーザーサンプルを選択します。

```
┆┌DeleteIntMem
002 MyCymbal
```

5. [ENTER]ボタンを押すと、デリート実行の確認メッセージが表示されます。

```
└Delete?
002 MyCymbal
```

6. 再度[ENTER]ボタンを押すと、デリートが実行されます。

```
[ Deleting... ]
      ↓
[ Completed ]
```

「Completed」が表示されたら、デリートは終了です。

ファイルのその他の機能

[MENU]→File→[ENTER]で表示されるデータ選択の階層の、最後の2項目はメモリー関連機能があります。

項目(表示)	説明
USBMemFormat	USB Memory Format の省略表記です。 USB フラッシュメモリーは、[USB TO DEVICE]端子に接続しても、そのままでは使用できない場合があります。その場合は、この画面で[ENTER]ボタンを押して、USB フラッシュメモリーを初期化(フォーマット)します。 ご注意 フォーマットすると、USB フラッシュメモリーに保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー) は削除されます。必要なデータが入っていないことを確認したうえでフォーマットしてください。 NOTE [USB TO DEVICE]端子にフォーマットされた USB フラッシュメモリーを接続している場合は、この画面の2行めに、メモリー使用状況 (使われている容量/全容量) が表示されます。
IntMemOptimiz	Internal Memory Optimize の省略表記です。 製品本体上のユーザーサンプル用メモリー領域を最適化(オプティマイズ)します。最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、連続

したメモリーの空き容量が増える場合があります。この画面で[ENTER]ボタンを押して、オプティマイズを実行します。

NOTE

この画面の2行めに、ユーザーサンプル用メモリーの使用状況 (使われている容量/全容量) が表示されます。

[MENU] その他の設定

各音量の調節 (Mixer)

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
ClickVol	Click Volume の省略表記です。 クリック音の音量を調節します。	0-32	22
SessionVol	Session Volume の省略表記です。 セッションの音量を調節します。	0-32	20
AuxInAudioVol	Aux In Audio Volume の省略表記です。 [AUX IN]端子から製品本体に入力されるオーディオの音量を調節します。	0-32	12
AudioVol	Audio Volume の省略表記です。 USB フラッシュメモリのルートディレクトリーのファイル再生によるオーディオ、および[USB TO HOST]端子から製品本体に入力されるオーディオの音量を調節します。	0-32	24
OperationVol	Operation Sound Volume の省略表記です。 ボタン操作をしたときに鳴る音量を調節します。	0-32	0

クリック (Click)

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
ClickPattern	クリック音のリズムパターンを選びます。 1拍を4分音符として、設定値が1/4の場合は4分音符、1/8の場合は8分音符、1/16の場合は16分音符の間隔でクリック音が鳴ります。末尾にT (Triplet) が付いている場合は、それぞれの3連符で鳴ります。SonClave や RumbaClave の場合は、ラテン音楽におけるクラベのパターンで鳴ります。 NOTE [MENU]→Utility→Swing の設定により、スイング感のある再生になります。	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 3-2 SonClave, 2-3 SonClave, 3-2 RumbaClave, 2-3 RumbaClave	各セッションによる
ClickBeats	クリック音の1小節あたりの拍数を選びます。	1-16	各セッションによる

ClickVoice	クリック音の音色を選びます。	Metronome1, Metronome2, Cowbell, Drumsticks, Claves, Human1, Human2	Metronome1
ClickCountOff	Click Count Off Bar の省略表記です。 「1」または「2」に設定することにより、演奏開始前のカウントとしてクリック音を1または2小節だけ再生し、オフ(停止)することができます。「Off」にすると、クリック停止の操作をするまで、クリック音は鳴り続けます。	Off, 1, 2	Off

ユーティリティ (Utility)

サウンド出力に関する設定

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
SpeakerEQComp	<p>Speaker EQ/Compressor Type の省略表記です。</p> <p>内蔵スピーカーからの音にかける EQ(イコライザー)とコンプレッサーの種類を選びます。</p> <p>Standard 標準的な設定です。</p> <p>Heavy 低域を強調した設定です。迫力のある音になります。</p> <p>Bright 高域を強調した設定です。明るい音になります。</p> <p>Mild 高域を抑えた設定です。聴き心地が優しい音になります。</p> <p>Powerful 強めのコンプレッサーをかけた設定です。</p>	Standard, Heavy, Bright, Mild, Powerful	Standard

	音圧を感じる音になります。		
SpeakerOut	<p>Speaker Output の省略表記です。</p> <p>内蔵スピーカーの音が鳴る/鳴らない、を切り替えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「Off」に設定すると内蔵スピーカーから音が出なくなります。 ・「HeadphoneSw」に設定すると、[PHONES/OUTPUT]端子にケーブルが接続されているときは、内蔵スピーカーから音が出ず、接続されていないときは音が出ます。 ・「On」に設定すると、[PHONES/OUTPUT]端子の状態に関わらず、常に内蔵スピーカーから音が出ます。この設定値のときに [PHONES/OUTPUT]端子にケーブルが接続されていると、[PHONES/OUTPUT]用の音量や SpeakerEQ/Comp の設定などが内蔵スピーカーの音にも適用されます。 	Off, HeadphoneSw, On	HeadphoneSw
USBAudioOutG	<p>USB Audio Output Gain の省略表記です。</p> <p>USB 接続している外部機器にオーディオを出力する際の、音量の増幅量を設定します。プラス方向に設定すると音量が大きくなり、マイナス方向に設定すると音量が小さくなります。</p>	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB

シーケンサーのスイング設定

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
Swing	<p>クリックやセッションクリエイターなどのシーケンサー機能において、8分音符の裏拍位置をずらしスイング感を出します。値がプラス方向で大きくなるほどスイング感が大きくなります。値がマイナス方向で大きくなるほど、表拍と裏拍が逆転した状態でスイング感が大きくなります。</p>	-11-0-+11	0

ディスプレイ(LCD)に関する設定

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
--------	----	------	-----

Pop-upTime	Pop-up Display Time の省略表記です。 テンポなど、一時的にディスプレイに表示されるポップアップ画面の表示時間を設定します。 「Hold」に設定すると、[EXIT]ボタンなどのボタン操作が行われるまでポップアップ画面の表示を継続します。	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0 sec, Hold	3.0 sec
LCDBrightness	ディスプレイ(LCD)の明るさを調節します。値が大きいほど、明るくなります。	1-16	10

LED に関する設定

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
LEDBrightness	LED の明るさを調節します。値が大きいほど、明るくなります。	1-4	4
LEDPattern	RGB スクエアパッドの LED の点灯パターンを選択します。	1-8	1
LEDPatAutoBar	LED Pattern Auto Bar の省略表記です。 「Off」以外に設定すると、RGB スクエアパッドの LED の点灯パターンが、小節が設定値だけ進むごとに切り替わっていきます。たとえば、LEDPattern=6 のときに本設定を「8」に設定すると、現在設定されているテンポに合わせて、8 小節進むごとに点灯パターンが 6→7→8→1→2... の順に、切り替わっていきます。 NOTE 本機能は、クリックやセッションクリエイターなどの シーケンサー が停止していても、テンポに合わせて動作します。	Off, 1-127	4
LEDVisualizer	パッド操作やクリック再生に連動して、RGB スクエアパッドの LED の点灯状態が変化する(On) か、変化しない(Off) かを設定します。	Off, On	On
LEDSleep	LED Sleep Time の省略表記です。 無駄な電力消費を防ぐため、本製品は一定時間操作がないと RGB スクエアパッドの LED 点灯がスリープ状態になります。ここではスリープ状態になるまでの時間を設定します。	Disabled, 30 sec, 1, 2, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	5 min

パッドレイアウトの左右反転

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
--------	----	------	-----

PadLayout	<p>パッドの番号を左右反転します。</p> <p>主に左手で演奏する場合は「Left」、主に右手で演奏する場合は「Right」に設定してください。</p> <p>NOTE</p> <p>セッションクリエイターモードでの RGB スクエアパッドは、ここでの設定にかかわらず固定のパッド番号になります。</p>	Left, Right	Right
------------------	---	-------------	-------

その他

項目(表示)	説明	設定範囲	初期値
AuditionVel	<p>Audition Velocity の省略表記です。</p> <p>[KIT]→VoiceEdit→Category または [KIT]→VoiceEdit→Number において、パッド音(ボイス)を変更したときに鳴る試聴音 (オーディション)のベロシティーを設定します。</p>	Off, 1-127	100
LocalControl	<p>パッドと本製品の内部音源をつなぐ(On)か、切り離す(Off)かを設定します。通常はつなぐ(On)に設定されていればよいですが、接続先の MIDI 機器の音源だけを鳴らしたいときは Off に設定します。</p>	Off, On	On
AutoPowerOff	<p>Auto Power Off Time の省略表記です。</p> <p>無駄な電力消費を防ぐため、本製品は一定時間操作がないと自動的に電源がオフになります。ここでは、電源がオフになるまでの時間を設定します。</p>	Disabled, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	30 min

すべての設定を初期化する(FactoryReset)

本製品のすべての設定を工場出荷時の状態に初期化(ファクトリーリセット)します。

ご注意

ファクトリーリセットすると、すべてのデータが消え工場出荷時の設定に戻ります。大切なデータは、事前に必ず USB フラッシュメモリーに保存してください。保存方法は[こちら](#)。

1. メニューモードのトップ画面から、[<|>]ボタンを使って「FactoryReset」に移動します。

◀ FactoryReset ▶

2. [ENTER]ボタンを押すと、実行確認メッセージが表示されます。

◀ Reset? ▶

この時点で[EXIT]ボタンを押せば、ファクトリーリセットの実行をキャンセルできます。

3. 再度[ENTER]ボタンを押すと、ファクトリーリセットが実行されます。

[Reseting..]



[Completed]

「Completed」が表示されたら、ファクトリーリセットは終了です。

電源オンの操作時に初期化する

電源オンの操作時に初期化する方法もあります。[+]と[-]ボタンを同時に押しながら、スタンバイ/オンボタンを押し続けると、ディスプレイ上に「FactoryReset」が表示され、初期化が実行された状態で本製品が起動します。

[FactoryReset]

ファームウェアのバージョンを確認する

[MENU]→Version において、本製品のファームウェアのバージョンを確認できます。

◀ Version
1.00 ▶

仕様

品名		FGDP-50	
サイズ/質量	寸法 (幅×奥行き×高さ)	223 × 223 × 51 mm	
	質量	1.1 kg	
パッド	ドラムパッド数 (RGB スクエアパッド数)	26 (8)	
	トリガー数	プリセット	12
		ユーザー	50
	アフタータッチ	Polyphonic, Channel	
	機能割り当て	有	
その他のインターフェース	ディスプレイ	バックライト付き LCD	
音源	タイプ	AWM2	
	最大同時発音数	64	
キット	キット数	プリセット	48
		ユーザー	50
	キット編集	有	
音色	音色数	1500	
	ノートリピート	各パッド	
	ヒューマナイズ	各パッド	
ユーザーサンプル	最大ユーザーサンプル数	100	
	サンプルフォーマット	WAV, AIFF (44.1 kHz, 16-bit, モノラル/ステレオ)	
	最大サンプル時間	約 600 秒(モノラル) 約 300 秒(ステレオ)	

品名		FGDP-50
		1 ファイル当たり約 20 秒
エフェクト	リバーブ数	11
	コーラス数	10
	バリエーションエフェクト数	23
	スピーカーEQ タイプ	5
クリック	テンポ	30 – 300, Tap Tempo
	パターン	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, Clave
	拍数	1 – 16
セッションクリエイター	セッション数	23
	セクション	Intro, Main × 4, Ending
	パート	Drum, Bass, Other × 4
USB オーディオレコーダー	最大録音時間	1 ファイルあたり約 80 分
	フォーマット	WAV (44.1 kHz, 16-bit, ステレオ)
レジストレーションメモリー	プリセット	4 ボタン × 5 バンク
	ユーザー	4 ボタン × 50 バンク
接続端子	PHONES/OUTPUT	ステレオミニ端子
	AUX IN	ステレオミニ端子
	USB TO HOST	Micro B
	USB TO DEVICE	Type A
音響	アンプ出力	2.5 W
	内蔵スピーカー	4 cm × 1
電源部	定格電源	USB 電源アダプター 5 V/1.5 A 以上 USB BC 規格対応品

品名		FGDP-50
	内蔵電池	1400 mAh 4.5 Wh 約 3 時間
	消費電力	7 W

本書は、発行時点での最新仕様で説明しています。

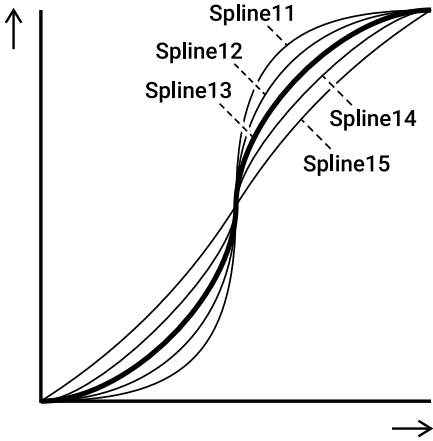
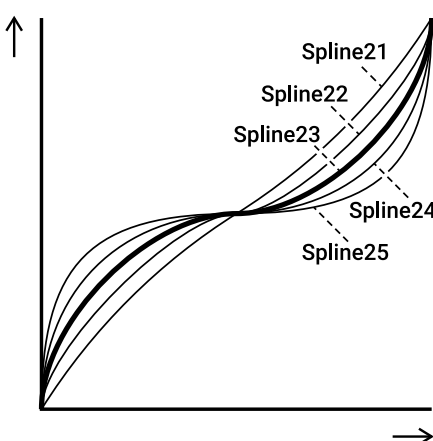
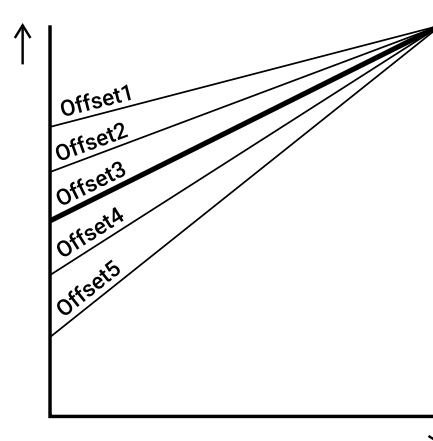
資料

ベロシティーカーブ/アフタータッチカーブ

パッドを操作したときの強さを数値に変換する際の対応カーブです。横軸が操作したときの強さ (叩いたときの強さ、または押し込んだときの強さ) で、縦軸が対応する数値 (ベロシティーまたはアフタータッチ) です。本製品では、ノートオン時のベロシティーとアフタータッチとでカーブが同じに設計されており、25 種類の中から選ぶことができます。カーブは、トリガーの設定項目として以下の画面で選択できます。

- ベロシティーカーブとして選択する場合：[\[MENU\]→Trigger→Note→VelCurve](#)
- アフタータッチカーブとして選択する場合：[\[MENU\]→Trigger→AfterTouch→ATCurve](#)

設定値	ベロシティーカーブ/ アフタータッチカーブ
Loud2 Loud1 Normal Hard1 Hard2	
Fix1 Fix2 Fix3 Fix4 Fix5	

設定値	ベロシティーカーブ/ アフタータッチカーブ
Spline11 Spline12 Spline13 Spline14 Spline15	
Spline21 Spline22 Spline23 Spline24 Spline25	
Offset1 Offset2 Offset3 Offset4 Offset5	

パッドへの機能設定

パッドのノートオン/アフタータッチには、音を鳴らして演奏する以外の機能を割り当て

ることができます。設定は各キットに対して行いますが、セッションクリエイターモードではさらに RGB スクエアパッドの A1 と A8 に、全キット/全セッション共通の設定として割り当てることができます。

パッドを叩いたとき(ノートオン時)の機能設定

[\[KIT\]→PadEdit→NoteFunc](#)、または[\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#)の表示で、[ENTER]ボタンを押したあと、[<][>]ボタンで以下の表示に移動し、値を設定します。設定内容はいずれもバックアップ対象項目になりますが、キットモードでの設定はユーザーキットとして保存することもできます。

項目(表示)	設定範囲/説明および初期値	
Function	指定パッドを叩いたときの機能として、発音以外の機能を割り当てます。+[<][>]ボタンで以下の中から割り当てたい機能を選択します。	
	設定範囲	
	NoAssign	演奏用の通常設定で、パッドを叩くと音(ボイス)が鳴ります。NoAssign 以外に設定されると、叩いても音は鳴らなくなり、MIDI ノートオンも発生しなくなります。
	DrumMute	セッションクリエイターモードにおける RGB スクエアパッドの[1 DRUM MUTE]と同じ機能になります。
	DrumSolo	セッションクリエイターモードにおける RGB スクエアパッドの[8 DRUM SOLO]と同じ機能になります。
	PartOnOff	セッション各パートのオン/オフを一括で切り替える機能です。各パートに対して切替を無効にする(Disabled) が有効にする(Enabled)かは、「Setting」で設定します。
	KitChoke	キットの発音を自然に消します。
	AllSoundOff	製品全体の発音を消します。
ControlChange	MIDI コントロールチェンジメッセージを出力するようになり、ノートメッセージは出力しなくなります。コントロールチェンジ番号は「Setting」で設定し、値はパッドを叩いたときのベロシティが適用されます。MIDI チャンネルについては、 [MENU]→Trigger で設定します。	
	初期設定	
	<ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：A1=DrumMute、A8=DrumSolo 	

Threshold	<p>「Function」で選択した機能が動作するために必要な、パッドを叩く強さのしきい値を 1-127 の範囲で設定します。値を大きく設定するほど、パッドを強く叩く必要があります。</p> <p>初期設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：5
Setting	<p>「Function」で「PartOnOff」または「ControlChange」を選択したときの設定を行います。説明は「Function」の該当箇所をご覧ください。</p> <p>初期設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：設定なし

パッドを押し込んだとき(アフタータッチ時)の機能設定

[\[KIT\]→PadEdit→ATFunc](#)、または[\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#) の表示で[ENTER]ボタンを押したあと、[<|>]ボタンで以下の表示に移動し、値を設定します。設定内容はいずれもバックアップ対象項目になりますが、キットモードではユーザーキットとして保存することもできます。

項目(表示)	設定範囲(表示および説明)														
Function	<p>指定パッドのアフタータッチにどのような機能を連動させるかを設定します。[+][-]ボタンで以下のいずれかから選択します。</p> <p>設定範囲</p> <table border="1"> <tr> <td>NoAssign</td> <td>何も設定していない状態です。</td> </tr> <tr> <td>VoiceChoke</td> <td>指定パッドの発音を自然に消します。</td> </tr> <tr> <td>KitChoke</td> <td>キットの発音を自然に消します。</td> </tr> <tr> <td>AllSoundOff</td> <td>製品全体の発音を消します。</td> </tr> <tr> <td>Volume*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートの音量を変更します。</td> </tr> <tr> <td>Pan*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートのパン（ステレオ定位）を変更します。</td> </tr> <tr> <td>Tuning*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートの音高を変更します。</td> </tr> </table>	NoAssign	何も設定していない状態です。	VoiceChoke	指定パッドの発音を自然に消します。	KitChoke	キットの発音を自然に消します。	AllSoundOff	製品全体の発音を消します。	Volume*	本製品から出力されるサウンド各パートの音量を変更します。	Pan*	本製品から出力されるサウンド各パートのパン（ステレオ定位）を変更します。	Tuning*	本製品から出力されるサウンド各パートの音高を変更します。
NoAssign	何も設定していない状態です。														
VoiceChoke	指定パッドの発音を自然に消します。														
KitChoke	キットの発音を自然に消します。														
AllSoundOff	製品全体の発音を消します。														
Volume*	本製品から出力されるサウンド各パートの音量を変更します。														
Pan*	本製品から出力されるサウンド各パートのパン（ステレオ定位）を変更します。														
Tuning*	本製品から出力されるサウンド各パートの音高を変更します。														

	<table border="1"> <tr> <td>Decay*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートの、ディケイ（音が鳴ってから消えるまでの時間）を変更します。</td> </tr> <tr> <td>Cutoff*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートにつき、フィルターのカットオフ周波数を変更します。</td> </tr> <tr> <td>Resonance*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートにつき、フィルターのQを変更します。</td> </tr> <tr> <td>Filter*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートのフィルターを変更します。本項目を調節すると「Cutoff」と「Resonance」の値が音楽的に最適なサウンドになるよう連動します。</td> </tr> <tr> <td>ReverbSend*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートのリバースエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。</td> </tr> <tr> <td>ChorusSend*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートのコーラスエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。</td> </tr> <tr> <td>VarSend*</td> <td>本製品から出力されるサウンド各パートのバリエーションエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。</td> </tr> <tr> <td>Tempo*</td> <td>クリックやセッションクリエイターなどのシーケンサーのテンポを変更します。</td> </tr> <tr> <td>SessRetrigger</td> <td>再生中のセッションがリセットされ1小節目から改めて再生されます。指定パッドを強く押し込むほど、リセットされるタイミング(1小節の 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)が早くなります。</td> </tr> <tr> <td>ControlChange*</td> <td>MIDI コントロールチェンジメッセージを出力するようになり、アフタータッチメッセージは出力しなくなります。コントロールチェンジ番号は「Setting」で設定し、値はアフタータッチの値が適用されます。MIDI チャンネルについては、[MENU]→Trigger で設定します。</td> </tr> </table>	Decay*	本製品から出力されるサウンド各パートの、ディケイ（音が鳴ってから消えるまでの時間）を変更します。	Cutoff*	本製品から出力されるサウンド各パートにつき、フィルターのカットオフ周波数を変更します。	Resonance*	本製品から出力されるサウンド各パートにつき、フィルターのQを変更します。	Filter*	本製品から出力されるサウンド各パートのフィルターを変更します。本項目を調節すると「Cutoff」と「Resonance」の値が音楽的に最適なサウンドになるよう連動します。	ReverbSend*	本製品から出力されるサウンド各パートのリバースエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。	ChorusSend*	本製品から出力されるサウンド各パートのコーラスエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。	VarSend*	本製品から出力されるサウンド各パートのバリエーションエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。	Tempo*	クリックやセッションクリエイターなどの シーケンサー のテンポを変更します。	SessRetrigger	再生中のセッションがリセットされ1小節目から改めて再生されます。指定パッドを強く押し込むほど、リセットされるタイミング(1小節の 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)が早くなります。	ControlChange*	MIDI コントロールチェンジメッセージを出力するようになり、アフタータッチメッセージは出力しなくなります。コントロールチェンジ番号は「Setting」で設定し、値はアフタータッチの値が適用されます。MIDI チャンネルについては、 [MENU]→Trigger で設定します。
Decay*	本製品から出力されるサウンド各パートの、ディケイ（音が鳴ってから消えるまでの時間）を変更します。																				
Cutoff*	本製品から出力されるサウンド各パートにつき、フィルターのカットオフ周波数を変更します。																				
Resonance*	本製品から出力されるサウンド各パートにつき、フィルターのQを変更します。																				
Filter*	本製品から出力されるサウンド各パートのフィルターを変更します。本項目を調節すると「Cutoff」と「Resonance」の値が音楽的に最適なサウンドになるよう連動します。																				
ReverbSend*	本製品から出力されるサウンド各パートのリバースエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。																				
ChorusSend*	本製品から出力されるサウンド各パートのコーラスエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。																				
VarSend*	本製品から出力されるサウンド各パートのバリエーションエフェクトのかかり具合（センド量）を変更します。																				
Tempo*	クリックやセッションクリエイターなどの シーケンサー のテンポを変更します。																				
SessRetrigger	再生中のセッションがリセットされ1小節目から改めて再生されます。指定パッドを強く押し込むほど、リセットされるタイミング(1小節の 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)が早くなります。																				
ControlChange*	MIDI コントロールチェンジメッセージを出力するようになり、アフタータッチメッセージは出力しなくなります。コントロールチェンジ番号は「Setting」で設定し、値はアフタータッチの値が適用されます。MIDI チャンネルについては、 [MENU]→Trigger で設定します。																				
	<p>* 「Setting」画面での設定が必要です。</p> <p>初期設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：A1、A8 いずれも NoAssign 																				
Threshold	<p>「Function」で設定した機能が動作するために必要な、パッドを押し込む強さのしきい値を1-127の範囲で設定します。値を大きく設定するほど、パッドを強く押し込む必要があります。</p> <p>初期設定</p>																				

	<ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：40 																											
Gain	<p>「Function」で「Volume」－「SessRetrigger」(押し込む強さによって効果の大きさが変わる機能)を設定した場合、効果の大きさを本設定値との掛け算で設定します。設定範囲は、1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16 で、値が大きくなるほど、効果は大きくなります。</p> <p>初期設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：1 																											
Setting	<p>「Function」で「Volume」－「VarSend」、「Tempo」、「ControlChange」のいずれかを選択したときの設定を行います。</p> <p>「Function」で「Volume」－「VarSend」を選んだ場合</p> <p>指定パッドを押し込んでいる間に、各項目の効果をどのように適用させるかを、以下の各パート別に設定します。</p> <table border="1" data-bbox="395 907 1385 2096"> <thead> <tr> <th>対象パート (表示)</th> <th>説明</th> <th>設定範囲</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Voice</td> <td>指定パッドのボイス</td> <td rowspan="3">Function=Pan の場合 Off, Left, Right</td> </tr> <tr> <td>Kit</td> <td>全パッド音</td> </tr> <tr> <td>Drum</td> <td>セッションのパート</td> </tr> <tr> <td>Bass</td> <td>セッションのパート</td> <td rowspan="5">Function=Pan 以外の場合 Off, Down, Up</td> </tr> <tr> <td>Other1</td> <td>セッションのパート</td> </tr> <tr> <td>Other2</td> <td>セッションのパート</td> </tr> <tr> <td>Other3</td> <td>セッションのパート</td> </tr> <tr> <td>Other4</td> <td>セッションのパート</td> </tr> <tr> <td>AuxInAudio</td> <td>[AUX IN]端子から製品本体に入力されるオーディオ(「Function」で「Volume」を選択した場合のみ)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーのファイル再生によるオーディオ、および[USB TO HOST]端子から製品本体に入力されるオーディオ(「Function」で「Volume」を選択した</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	対象パート (表示)	説明	設定範囲	Voice	指定パッドのボイス	Function=Pan の場合 Off, Left, Right	Kit	全パッド音	Drum	セッションのパート	Bass	セッションのパート	Function=Pan 以外の場合 Off, Down, Up	Other1	セッションのパート	Other2	セッションのパート	Other3	セッションのパート	Other4	セッションのパート	AuxInAudio	[AUX IN]端子から製品本体に入力されるオーディオ(「Function」で「Volume」を選択した場合のみ)		Audio	USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーのファイル再生によるオーディオ、および[USB TO HOST]端子から製品本体に入力されるオーディオ(「Function」で「Volume」を選択した	
対象パート (表示)	説明	設定範囲																										
Voice	指定パッドのボイス	Function=Pan の場合 Off, Left, Right																										
Kit	全パッド音																											
Drum	セッションのパート																											
Bass	セッションのパート	Function=Pan 以外の場合 Off, Down, Up																										
Other1	セッションのパート																											
Other2	セッションのパート																											
Other3	セッションのパート																											
Other4	セッションのパート																											
AuxInAudio	[AUX IN]端子から製品本体に入力されるオーディオ(「Function」で「Volume」を選択した場合のみ)																											
Audio	USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーのファイル再生によるオーディオ、および[USB TO HOST]端子から製品本体に入力されるオーディオ(「Function」で「Volume」を選択した																											

		場合のみ)	
<p>「Function」で「Tempo」を選んだ場合</p> <p>指定パッドを押し込んでいる間に、シーケンサーのテンポをダウンする(Down)かアップする(Up)かを設定します。</p> <p>「Function」で「ControlChange」を選んだ場合</p> <p>指定パッドを押し込んでいる間に出力される、MIDI コントロールチェンジメッセージの番号を選択します。値は押し込んだときのアフタータッチ値が使用されます。MIDI チャンネルについては、[MENU]→Triggerで設定します。</p> <p>初期設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キットモード：各キットによる ・セッションクリエイターモード：設定なし 			

コンテンツリスト

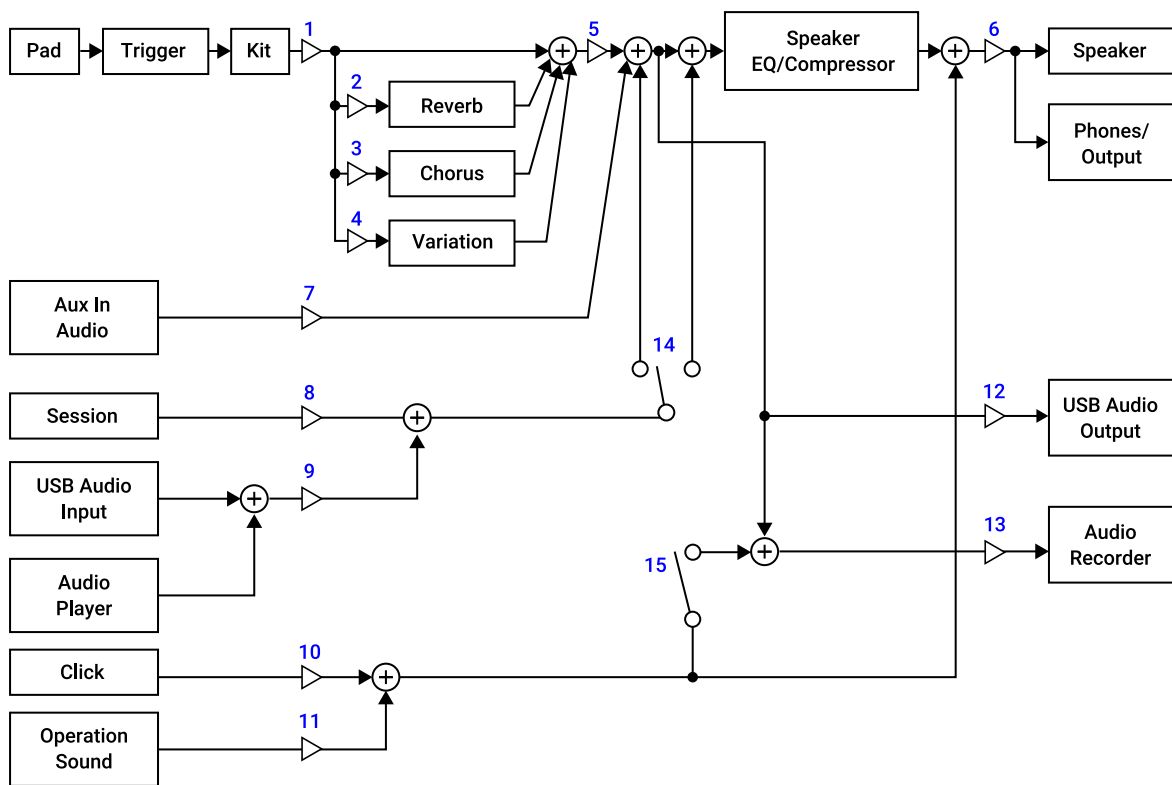
本製品に搭載されているコンテンツは以下のとおりです。リンク設定されているものは本ユーザーガイド内に掲載されています。

- [キットリスト](#)
- [ボイスカテゴリーリスト](#)
- ボイスリスト
- エフェクトタイプリスト ([リバーブ](#)、[コーラス](#)、[バリエーション](#))
- [セッションリスト](#)
- [レジストレーションメモリーバンクリスト](#)
- [トリガーリスト](#)

ボイスリストについてのみ、以下のウェブサイトから入手してください。以下のウェブサイトを開いたあと、「モデル名から検索」テキストボックスにモデル名「FGDP」などを入力し、検索を実行してください。

ヤマハ ダウンロード <https://download.yamaha.com/jp/>

ブロックダイアグラム



1. Voice Volume
2. Voice Reverb Send, Kit Reverb Send
3. Voice Chorus Send, Kit Chorus Send
4. Voice Variation Send, Kit Variation Send
5. Kit Volume
6. Speaker Volume, Phones/Output Volume
7. Aux In Audio Volume
8. Session Volume
9. Audio Volume
10. Click Volume
11. Operation Sound Volume
12. USB Audio Output Gain
13. Rec Gain
14. Rec Source Session & Audio
15. Rec Source Click

MIDI

MIDI(ミディ)は演奏情報をやりとりするための規格です。「MIDI 規格に対応している楽器」(以降、MIDI 機器)同士をケーブルで接続すると、ある MIDI 機器の演奏を接続先の別の MIDI 機器で鳴らせます。

演奏データ(MIDI メッセージ)の送受信

MIDI 機器と本製品を付属の USB ケーブルで接続することで、MIDI 機器と本製品の間で

MIDI メッセージの送受信ができます。本製品から送信されたパッド演奏の MIDI メッセージが MIDI 機器内の音源を鳴らしたり、MIDI 機器から送信された MIDI メッセージが本製品の音源を鳴らしたりできます。

NOTE

本製品では、トリガーを選択することで MIDI に関する設定を呼び出せます。トリガーの選択方法は[こちら](#)を、トリガーリストは[こちら](#)をご参照ください。またトリガーを選択後は、以下の各項目で MIDI に関する設定をさらに変更できます。

- [MIDI 関連設定](#)
- [ノート/アフタータッチ共通設定](#)
- [ノート関連設定](#)
- [アフタータッチ関連設定](#)

MIDI 資料

本モデルの MIDI 資料として、以下 3 点があります。

- MIDI インプリメンテーションチャート
- MIDI チャンネルメッセージ
- MIDI システムエクスクルーシブメッセージ

MIDI 資料については、以下のウェブサイトから入手してください。以下のウェブサイトを開いたあと、「モデル名から検索」テキストボックスにモデル名「FGDP」などを入力し、検索を実行してください。

ヤマハ ダウンロード <https://download.yamaha.com/jp/>

困ったときは

電源

問題	考えられる原因	解決方法
電源が入らない。	バッテリー残量が少ない。	こちら の説明に沿って充電をしてください。
電源が勝手に切れる。	バッテリー残量が少ない。	こちら の説明に沿って充電をしてください。
	オートパワーオフが動作した。	こちら の説明に沿ってオートパワーオフを無効にするか、長めの時間を設定してください。
充電中なのに、電源が勝手に切れる。	コンピューターと接続しているなど、充電用の電流が少ない状態で、本製品のスピーカーから大音量でサウンドを出力している。	こちら の説明に沿って充電をしてください。また、本体スピーカーではなく、[PHONES/OUTPUT]端子に外部オーディオ機器を接続してサウンドを出力してください。

音が出ない

問題	考えられる原因	解決方法
音が出ない。	スピーカーから音が出ない設定になっている	[MENU]→Utility→SpeakerOut を「Off」以外にしてください。
	[PHONES/OUTPUT]端子にオーディオケーブルが接続されている。	[PHONES/OUTPUT]端子に接続されているケーブルを抜くか、 [MENU]→Utility→SpeakerOut を「On」にしてください。
	音量が小さく設定されている。	以下の説明を元に、音量を大きくしてください。 ・ 音量を調節する
	現在のキットで、パッドが発音しない設定になっている。	[KIT]→PadEdit→NoteFunc を「NoAssign」にしてください。 ベロシティリミット を、パッドを叩く強さに合わせて設定してください。
	現在のトリガーで、パッドが発音しない設定になっている。	[MENU]→Trigger→ADGain の値を大きくしてください。 [MENU]→Trigger→Note→NoteOut を「On」にしてください。 [MENU]→Trigger→Note→VelFixVal を「Off」

		<p>または大きな値にしてください。</p> <p>[MENU]→Trigger→After Touch→ATOut を「On」にしてください。</p> <p>[MENU]→Trigger→After Touch→ATFixVal を「Off」または大きな値にしてください。</p>
	<p>[MENU]→Utility→LocalControl が「Off」になっている。</p>	<p>[MENU]→Utility→LocalControl を「On」にしてください。</p>

発音/操作関連

問題	考えられる原因	解決方法
音が鳴り続ける。	[KIT]→PadEdit→HoldMode が「On」になっているパッドがある。	どのパッドの音かわかる場合は、再度そのパッドを叩きます。あるいは、キットモードのトップ画面で[EXIT]ボタンを押せば音は消えます。
ノイズが発生する	コンピューターやスマートデバイスとの接続においてループ接続が構成されている。	こちら の説明をご参照ください。
	スマートデバイスが近くにある。	スマートデバイスの機内モードをオンにしてください。
複数の音の音量バランスが悪い。	一部の音の音量が大きく（または小さく）なっている。	以下の説明を元に、音量を調節してください。 <ul style="list-style-type: none"> • 音量を調節する
エフェクトのかかり具合(センド量)を大きくしても、エフェクトがかからない。	キット全体のセンド量またはパッドごとのセンド量の値が小さい。	キット全体のセンド量とパッドごとのセンド量の値を大きくしてください。キット全体のセンド量は こちら 、パッドごとのセンド量は こちら の表内をご参照ください。
パッドを強く（弱く）叩いてもノートオンのベロシティが大きく（小さく）ならない。	トリガーの設定が叩く強さ（弱さ）と合っていない。	こちら の説明に沿って別のトリガーを選択するか、以下の項目を変更してみてください。 <ul style="list-style-type: none"> • 各パッドの「Velocity Fixed Value」と「Velocity Curve」 • 各パッドの「Velocity Minimum」と「Velocity Maximim」

		・各パッドの「 ADGain 」
キットのパッドごとの設定が知らずに変わっていることがある。	[KIT]→InterlockEdit が「On」になっている。	[KIT]→InterlockEdit を「Off」にしてください。
ボタンを押しても何も動作しない。	パネルロックが有効になっている。	こちらの説明 に沿って、パネルロックを無効にしてください。

シーケンサー関連

シーケンサーについては[こちら](#)。

問題	考えられる原因	解決方法
パッドを叩くと、セッションの再生が開始されてしまう	[SESS]→SynchroStart が「On」になっている。	[SESS]→SynchroStart を「Off」にしてください
セッションの再生中にRGB スクエアパッドの[7 START/STOP]を叩いても、セッションの再生を停止できない。	セッションクリエイターモード以外のモードになっている。	[SESS]ボタンを押してセッションクリエイターモードに入り、RGB スクエアパッドの[7 START/STOP]を叩いてください。
セッションの再生中にRGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]-[6 MAIN D]を叩いても、セッションのセクションを切り替えることができない。	セッションクリエイターモード以外のモードになっている。	[SESS]ボタンを押してセッションクリエイターモードに入り、RGB スクエアパッドの[2 INTRO/ENDING]-[6 MAIN D]を叩いてください。
シーケンサーの16分音符の発音が等間隔にならない	[MENU]→Utility→Swing が「0」以外になっている。	[MENU]→Utility→Swing を「0」にしてください。

その他

問題	考えられる原因	解決方法
----	---------	------

<p>本製品とスマートデバイスを USB 接続しても、スマートデバイス上で本製品が認識されない。</p>	<p>スマートデバイスが自身をホスト側(放電側)と誤認識し、自動的に接続を切った。</p>	<p>ケーブルを挿しなおしてみてください。本製品とスマートデバイスの接続についてはこちら。</p>
<p>パッドを叩くと RGB スクエアパッドの LED の点灯パターンが変わることがある。</p>	<p>[MENU]→Utility→LEDPatAutoBarが「Off」以外、かつ叩いたパッドの[KIT]→PadEdit→NoteRepRatが「Off」以外に設定されている。</p>	<p>[MENU]→Utility→LEDPatAutoBarを「Off」、または[KIT]→PadEdit→NoteRepRatを「Off」にしてください。</p>

エラーメッセージ

A, B, I

表示	説明
AutoPowerOff Low Battery	バッテリー残量が少ないため、電源をオフにします。 バッテリーを充電してください。
Backup Clear	バックアップを初期化しました。
InternalMemory Access Error	製品本体上のユーザーサンプル用メモリーのアクセスエラーです。
InternalMemory Memory Full	製品本体上のユーザーサンプル用メモリーの空き容量が不足しています。 「 IntMemOptimiz 」または「 DeleteIntMem 」を実行してください。

P, R, S, T

表示	説明
Please Stop Recording	録音待機中、または録音中には実行できない機能です。 録音待機をキャンセル、または録音を停止してください。
Recording Time Limit Exceed	最大録音時間（1 ファイルあたり約 80 分）を超えたため、録音を停止します。 最大録音時間を超える前に録音を停止するようにしてください。
Too Long Audio File	選択したオーディオファイルはユーザーサンプルの最大サンプル時間（1 ファイルあたり約 20 秒）を超えているため、製品本体上のユーザーサンプル用メモリーにロードできません。 オーディオファイルの長さを調節してからロードしてください。
Too Short Audio File	選択したオーディオファイルはユーザーサンプルの最小サンプル時間を下回っているため、製品本体上のユーザーサンプル用メモリーにロードできません。 オーディオファイルの長さを調節してからロードしてください。

U

Unsupported Audio File	選択したオーディオファイルは本製品では対応していないフォーマットです。 本製品が対応しているフォーマットに変換してから選択してください。フ
---------------------------	--

	フォーマットについては こちら 。
USB Device Access Error	USB フラッシュメモリーのアクセスエラーです。 本製品の状態や USB フラッシュメモリーの性能によっては、一時的にアクセスエラーが発生する場合があります。頻繁に発生する場合は、USB フラッシュメモリーの性能が不足している可能性があります。
USB Device List Full	USB フラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルの数が、本製品が認識できる最大ファイル数（各拡張子毎に 500）以上になっています。詳細は こちら 。
USB Device Memory Full	USB フラッシュメモリーの空き容量が不足しています。 新しい USB フラッシュメモリーを使用するか、不要なファイルを削除して空き容量を確保してください。ファイルの削除方法は こちら 。
USB Device Memory Slow	USB フラッシュメモリーのアクセス速度が遅いため、録音を停止します。 本製品の状態や USB フラッシュメモリーの性能によっては、一時的にアクセス速度が遅くなる場合があります。頻繁に発生する場合は、USB フラッシュメモリーの性能が不足している可能性があります。
USB Device Overcurrent	USB フラッシュメモリーで過電流が検出されました。 すぐに本製品から USB フラッシュメモリーを抜き、本製品の電源を入れ直してください。本製品が故障する可能性があります。
USB Device Write Protect	USB フラッシュメモリーが書き込み禁止の状態になっています。 USB フラッシュメモリーの書き込み禁止の状態を解除してください。
User Sample Clear	製品本体上のユーザーサンプル用メモリーを初期化しました。